概观

从Synfig工作室::文档

语言：	**English** • español • suomi • français • italiano • Nederlands • polski • português • română • русский • 中文（中国大陆）

正如你可能知道，动画是快速显示的图像序列，以创建运动的错觉。传统的2D动画是由单独绘制每个显示的图像。这些图像被称为“帧”，因此这样的方法被称为“帧接一帧的动画”。要创造良好的运动错觉，你需要绘制多帧，这就是为什么他的方法需要大量的时间和资源。

Synfig Studio是开放源码的二维矢量动画软件。它被设计成电影品质的动画，人少的资源。

Synfig Studio的建立，以消除需要单独绘制每一帧。有两种技术是：

- 变形动画
- 剪影动画

变形是一种技术，它有两个图像，并建立它们之间的平滑过渡。在过渡的过程中，一个形状成另一种变形，通常，这种转变是由控制点定义。在Synfig Studio的图像构建的矢量形状和变形是在自动方式。这使得创建动画绘制的关键岗位的时间间隔比较宽。您可以绘制尽可能多的帧，因为他需要创建基本的运动感的场景和Synfig Studio会创建在帧与帧之间的责任。

剪影动画是由分裂对象分成几个部分，并运用一些简单的变换（如平移，旋转或缩放）在不同时刻的时间。Synfig Studio使用这些值插在帧与帧之间的运动。从位图图像和矢量图形，可以产生剪影动画。

在这两种情况下，Synfig Studio中的作用是填补国内空白的画帧之间（也称为“关键帧”），并产生平滑和流畅的动画。这个过程被称为“渐变”。但补间动画是不是唯一的优势，Synfig Studio中。

虽然Synfig Studio中还没有直接目的画动画帧接一帧的，它可以被用于每个帧的位图数据转换成矢量格式带来手工绘制的帧接一帧的动画的薄膜质量的水平。这个过程被称为“追踪”，通过构造上的矢量形状的位图图像的顶部通常由手工完成。在建设的过程中，你可以申请Synfig Studio的内置的实现专业的眼光为您的动画有很多迷人的效果。

无论你做帧帧动画与否，Synfig Studio为您提供灵活的重复数据，如颜色，轮廓特征，纹理，图像和更多 - 甚至动画轨迹和自己的电视机（操作）的控制权。重复使用重复数据通过连接来实现。这是一种力量的Synfig Studio，这是特别重要的大型动画项目。

其中纯联结件的艺术作品数据，你也可以定义它们之间的关系用一组函数。这将允许自动创建动画的基础上定义的法律，使整个动画过程到新的水平。

本手册的章节中详细介绍了这些功能的Synfig Studio中的。

语言：	**English** • español • suomi • français • italiano • Nederlands • polski • português • română • русский • 中文（中国大陆）

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Overview&oldid=16487 “
分类：手册 | 未验证

- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

入门

从Synfig工作室::文档

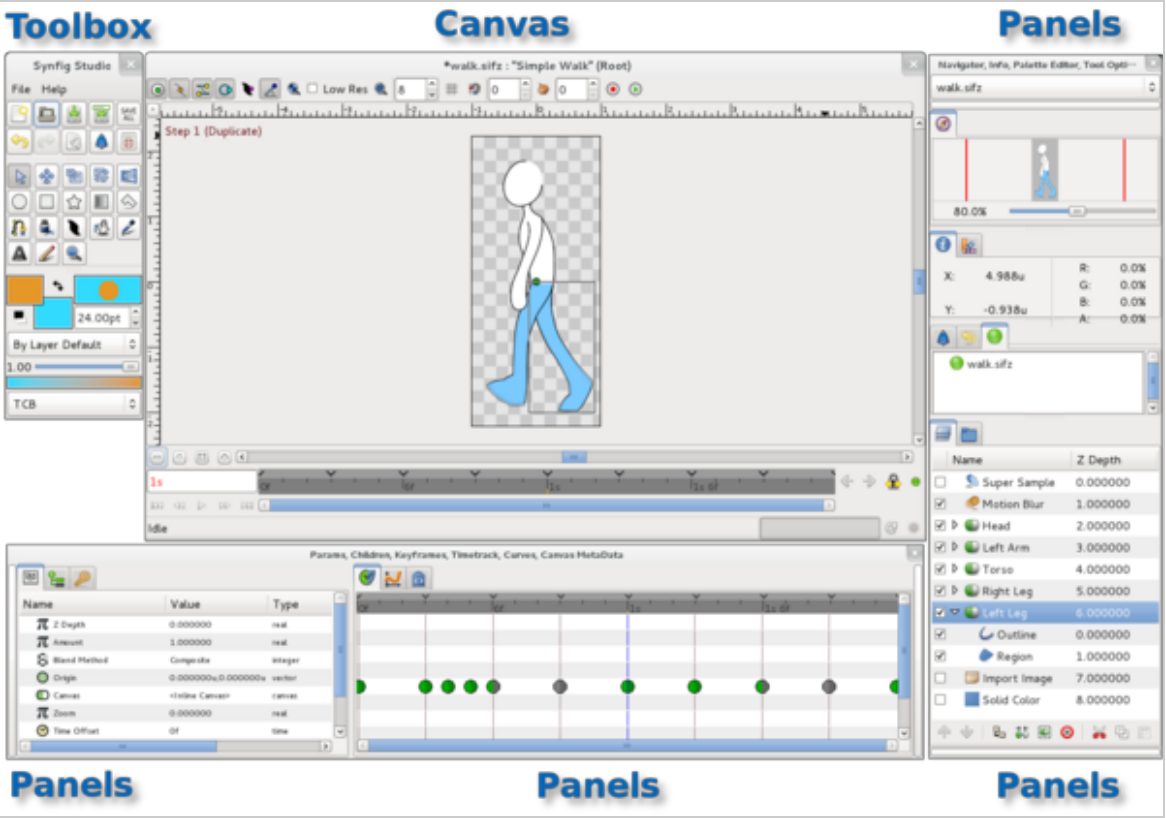
语言：	**English** • Deutsch • español • suomi • français • italiano • Nederlands • polski • português • română • русский • 中文（中国大陆）• 中文（台灣）

内容

- 1 用户界面
- 引擎盖下
- 3 第一步骤
- 4 链接
- 5 色选择
- 6 更深的挖掘

用户界面

下面的截图显示Synfig Studio的窗口布局：



Synfig Studio的默认界面布局

Synfig Studio主界面组件：

- 工具箱 -主要是Synfig Studio窗口。它包含系统菜单，按钮，工具，创建和编辑您的作品。关闭退出

应用程序。
- 帆布 -显示您的作品和动画。
- 面板 -包含您的项目的某些内容的工具和信息。有些面板，您就可以修改这些元素。

注意
Synfig Studio可以恢复到它的默认窗口布局（如截图所示）。从“工具箱”中的“文件”菜单中选择“面板”→“重置Windows到原始布局”。

中心窗口的画布窗口。每次Synfig Studio启动时会出现一个新的画布窗口。窗口表示根Canvas，不在于它意味着对你来说的那一刻，不过没关系-我们只是想告诉你周围。在画布窗口的左上角，你会看到一个插入符号的按钮。如果您单击“在此插入符号”按钮，在的画布窗口菜单将弹出。如果你用鼠标右键单击在画布区域和有没有层根据鼠标的位置，此菜单也将出现。所以，现在你知道是其中最重要的帆布菜单。好。

其他两个窗口（一个在底部，一个正确的）定制的码头对话框。每个码头“对话框中包含了一套面板，水平或垂直排列。有些面板共享相同的空间内的码头对话框，你可以在它们之间进行切换，通过点击他们的标签。您可以重新排列码头对话框的内容，你想通过面板“选项卡拖动到你想要的。你甚至可以创建一个新的码头码头对话框中拖动标签的对话框。

如果你不小心关闭了一个面板中拖出来的船坞对话框，并关闭对话框中被创建的新码头，无后顾之忧。简单的工具箱中，选择“文件”→“面板”菜单中就在那里，然后点击你需要的面板的名称。

最重要的面板是：

- 图层面板 -显示你的工作画布层的层次结构。它也允许你来处理这些层。
- PARAMS面板 -显示你当前选择的层的参数。当多个层被选择时，只有选定的层具有共同的参数被显示。
- 工具选项面板 -显示当前选定工具的特定于任何购股权。
- 导航器 -显示当前选择的画布看起来像的缩略图。您还可以放大和移动重点围绕与此面板。
- “历史记录”面板 -显示您的历史堆栈目前的组成。您也可以编辑操作的历史。

在Synfig Studio中也有许多其他的面板。如果你不知道什么样的面板，只需按住鼠标移动到它的图标和工具提示会弹出描述其功能。

引擎盖下

Synfig Studio中，像大多数其他主管的图形程序，打破了单个元素的帆布层。然而，它不同于其他程序主要在两个方面：

1. 的一个单独层中Synfig通常代表一个单一的“原语”。即在一个区域，一个区域的轮廓，导入的图像，等.. 这可以让你有很大的灵活性和控制。这是不寻常的一个组成有数百层（组织成层次结构当然艺术家的理智的）。
2. 一个层，不仅可以增加它下面的图片上的信息，它也可以扭曲和/或以其他方式修改它。在这个意义上说，，Synfig层的作用非常喜欢过滤器在Adobe Photoshop或GIMP。例如，我们有一个模糊层，径向模糊层，球面层，色彩校正层，锥层，等等..

每个层具有一组的参数，确定它如何表现。当你点击层（无论是在画布窗口，或在图示的图层面板），你会看到它的参数在PARAMS面板。

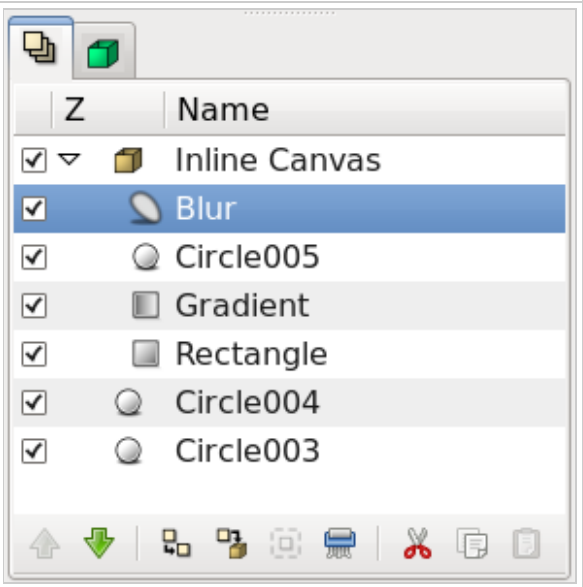
第一步骤

让我们创建一些有趣的东西，这样我们就可以一起玩！

首先，去到工具箱，点击圆形工具（如果你不知道它是哪一个，只需鼠标，直到你找到一个说：“圆形工具”工具提示）。

当你点击圆形工具，你应该注意到，在工具选项面板中改变。但我们会到达那个版本。

选择圆形工具，你现在可以在画布窗口创建圆。这工作，你可能期望-在画布上单击，拖动来改变长度的半径，然后松开鼠标按钮，当您完成。继续创建两个圆圈（或更多，如果你喜欢）。如果你不小心松开鼠标按钮，然后拖动，最终0半径的圆，它实际上是看不见的！无需担心，你可以很容易地解决这个问题。在PARAMS面板中，您可以更改的参数选定的对象。如果你只是做了一个圈半径，它应该是当前选中的对象。你可以改变它的半径比0的其他一些价值，例如10，并对其进行操作根据自己的喜好与画布鸭。



“图层”面板

注意
有些用户可能会遇到以下问题：当您单击并拖动使用圆形工具在画布上，无论是似乎什么都没有发生或结束了疯狂的巨大的圆圈。为了解决这个问题“文件”→“输入设备”，并**禁用所有的设备，**你可以找到有。如果你有一个扩展的输入设备，你要使用，如压感笔，在此屏幕上，然后启用它。本次变动后Synfig会如预期般运作。

现在回去到工具箱，然后单击“ 变换工具（按钮上的箭头）。执行此操作后，点击您的某个圈子。你会看到“ 包围盒 “（这是一种无用的在这个时间点，但我离题），在该中心一个绿色的圆点，和青色点的半径。这些点被称为“ 鸭 “。如果你想修改的圈子，抢鸭子，拖动它。简单！

您可以选择一个图层，按一下就可以了。如果你要选择多个图层，按住 Ctrl键 键当你点击-这在画布窗口和图层面板。试试吧！

您也可以选择多个鸭。为此，您可以在几个方面。首先，你可以按住 Ctrl键 并逐个单击要选择的鸭子，但是这可能是很乏味 的。然而，有一个更快的方法-只需创建一个选择框，通过点击鼠标并拖动它在该地区的鸭子要选择的。

来吧，选择了两个圈子，并选择所有的鸭子。选择几个鸭，移动会将所有的鸭子一只鸭子。

注意
Synfig Studio有一个自动恢复“功能。如果它崩溃了，即使没有被保存当前的文件，你将不会失去工作超过5分钟。在重新启动时，它会自动提示恢复未保存的更改。不幸的是，历史是没有恢复。

旋转和规模的工具很像变换工具，除的情况下，如果有多个鸭选择。这是很容易只是为了尝试，它比读。选择了几个圈子，选择所有的鸭子，并尝试使用旋转和规模的工具。

需要注意的是鸭的操作工具与他们有关联的选项。如果一个特定的工具是不是做你想要什么，一起来看看在工具选项面板，看它是否是你想要的方式。

发展附注：

您可能会发现，Synfig Studio是缓慢的，使得它几乎无法使用旧的硬件上。最大的原因是，所有的颜色计算完成 - 使浮点高动态范围成像。

但是，一些主要的实现和优化计划将Synfig在所有平台上的性能应该相当显着提高。我们的目标是不是一个200％的速度增长，但至少有**2000％的速度递增**。目前，通过OpenGL开发分支实施这些优化是一个进展中的工作。它已经显示出了非常可喜的成果，但使用还没有准备好。

链接

现在让我们尝试连接。假设我们总是希望这两个圆是相同的大小。选择两个圆形，然后选择两个半径鸭（青色点）。

要选择多个鸭，无论是在他们周围拖出一个矩形，选择第一个，然后按住 按住Ctrl 键的同时选择休息。一旦你的选择两个半径鸭，中，右键单击任一鸭，会弹出一个菜单。选择“链接”。轰。该参数是连在一起的。您可以证明它自己的选择只有一个圆，改变它的半径-另一个也会随之改变。奇妙的东西，不是吗？这是怎么轮廓连接到他们的地区 -但我对自己走在前面的。

链接是Synfig中的基本概念。您可以创建之间的联系不仅鸭，而且还与参数，以及通过选择多个图层，右边的参数的params面板的点击，并选择“链接”。

颜色选择

比方说，你想的圈子里，以不同的颜色。如果你看一下下面的工具，在工具箱中，你会看到轮廓/填充颜色选择器，轮廓宽度选择，和一些其他的东西，如默认的混合方法和梯度。大纲/填充颜色的部件工程完全按照你所期望的 - 您可以点击填充颜色，会出现一个温和的颜色选择。现在，您可以很容易地改变颜色。

但有时你只是想点击的颜色和。这是“调色板编辑器”选项卡上的原因。

点击调色板上的“编辑器”面板“选项卡，看看 - 这是一个寻找图标的调色板十岁上下的。点击鼠标左键上的颜色会立即更改默认的轮廓颜色和点击鼠标中键，将改变填充颜色。

这是伟大的，但我们仍然没有改变颜色的圆圈。有三种方法可以做到这一点。首先是点击工具箱中的“填充工具”，然后单击画布窗口的圆圈。轰。圆圈会改变颜色。这工作的更多的不仅仅是人士。，你也可以选择你要修改的圈层，走在Params面板中，右键单击“颜色”参数，然后选择“应用”填充颜色“或”应用轮廓颜色”在你的偏好。只需双击单击“颜色”参数-颜色选择器对话框将显示，你可以只是调整了。

尝试玩与周围的圈子位。穆克周围的参数，看看会发生什么。为了帮助您开始，尝试设置羽化参数为5。

挖掘更深

当然，到目前为止，你只是发现了如何使用Synfig工作室的基本特征，但不是你的动画图形。这覆盖在下一节。

语言：	**English** • Deutsch • español • suomi • français • italiano • Nederlands • polski • português • română • русский • 中文（中国大陆）• 中文（台灣）

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Getting_Started&oldid=16194 “
分类： 手册 | 教程 | 教程基本 | 更新

- 这页的最后修订在2012年6月6日，10:28。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

动画基础

From Synfig Studio :: Documentation
< Doc:Animation Basics

Language:	English • Deutsch • español • suomi • français • italiano • Nederlands • português • română • русский • 中文（中国大陆）

Contents

- 1 介绍
- 2 设定创作空间
- 3 添加移动
- 4 s 和 f: 了解时间轴
- 5 关键帧列表
- 6 渲染动画
- 7 总结

介绍

在 Synfig 中创建动画是非常容易的。简单来说就是改变图画——您只需创作变化的第一个和最后一个状态，这两个状态中间的过渡将由 Synfig 来完成。

一起看个简单的示例。想想电视剧《霹雳游侠》中在霹雳轿车前移动的灯光。Drop the realism，您要一个圆形从左到右，再回到左边。换句话说，您需要三个“步”或者“阶段”：

1. 圆形在左边
2. 圆形在右边
3. 圆形回到左边

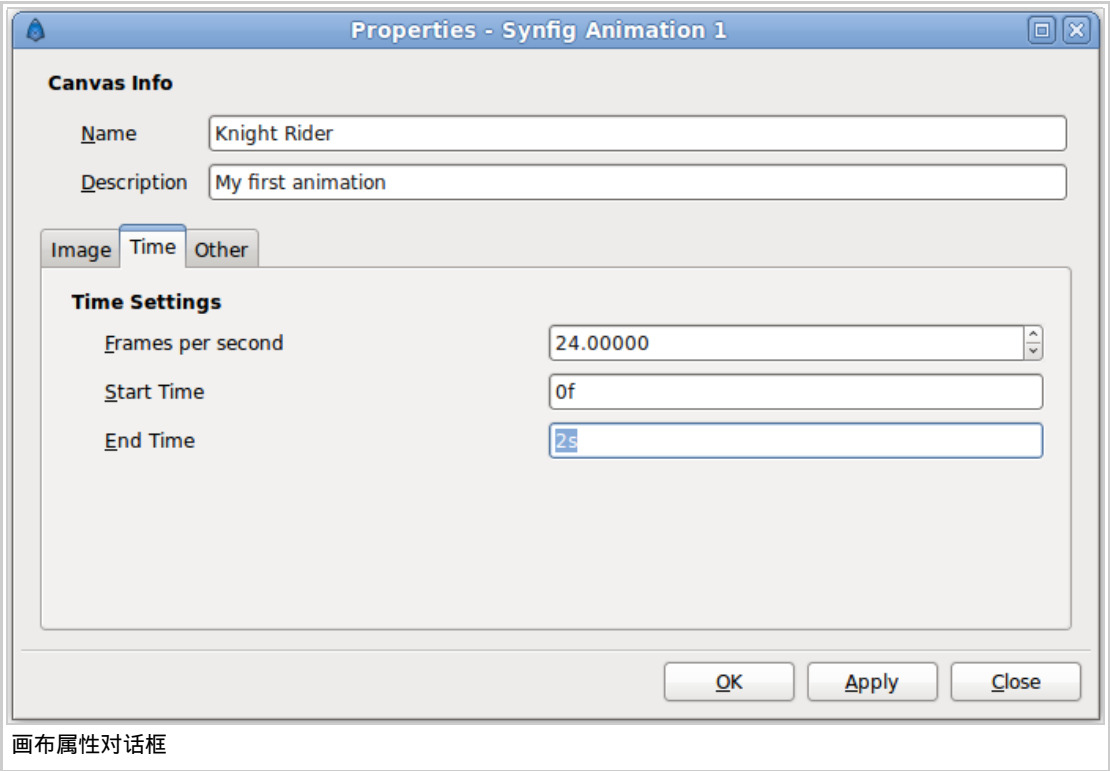
行动吧。

设定创作空间

打开Synfig Studio。新文件会自动创建。点击“插入符”菜单（在画布左上角，水平和垂直标尺之间），然后选择"编辑 → 属性"。出现画布属性对话框。

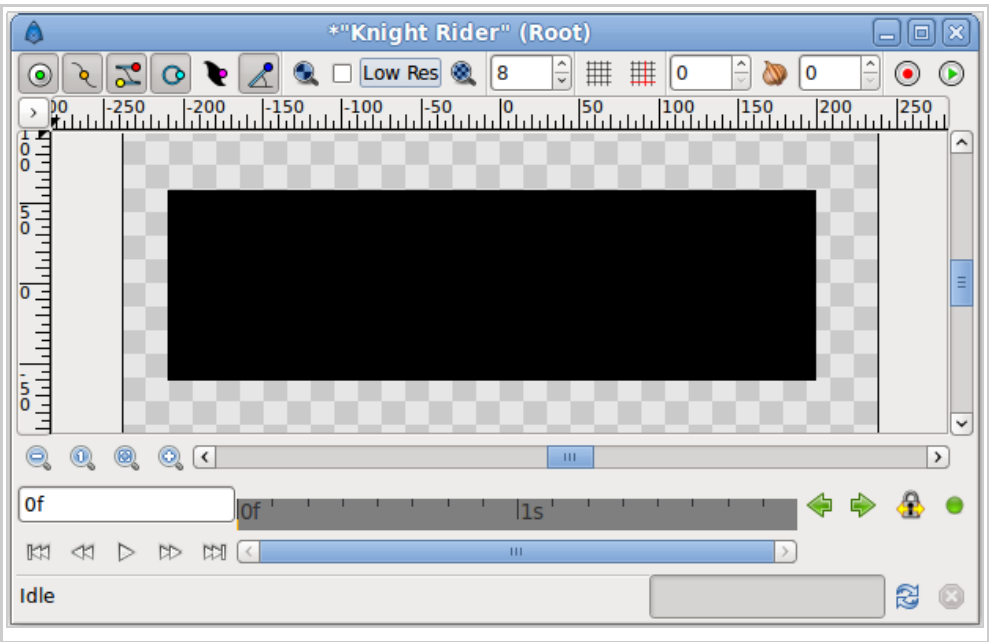
Development Notes:
我们知道，画布属性有些混乱。我们将要把它重新设计成更易懂的。现在，请忽略“图像区域”和“锁定和链接”部分。

为您的画布定个名字，填写上描述，然后点击“应用”（不要点击“保存”——“属性”对话框还没有完全完工的）。到"时间"标签，确定"结束时间"从“5s”改到“2s”——这样我们的动画会有2秒的长度。

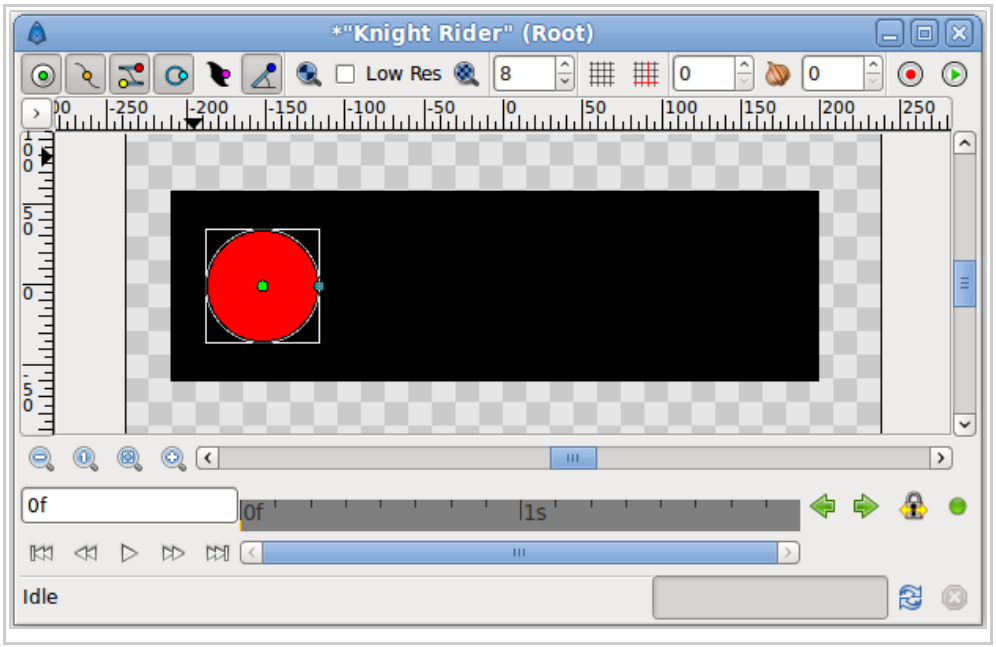


画布属性对话框

现在创建一个黑色的长方形作为我们的背景。没必要覆盖整个画布。同时也请取消在画布窗口上方的"低分辨率"复选框，以取消低分辨率的查看模式——这样，您的图像看清来会更清晰。通常来说，这个选项能够提高画布重绘的速度，这不是我们这个练习想要的。



接下来我们需要一个圆形。调整填充色为红色，创建一个圆形。不完美也没有关系：您可以编辑它。用普通工具点击创建好的圆形。会进入到编辑模式，这个编辑模式可以很容易通过在中间的小绿点和环绕的白色四方形来判断。抓取中间的绿色小点，您就可以移动这个红色的圆形。



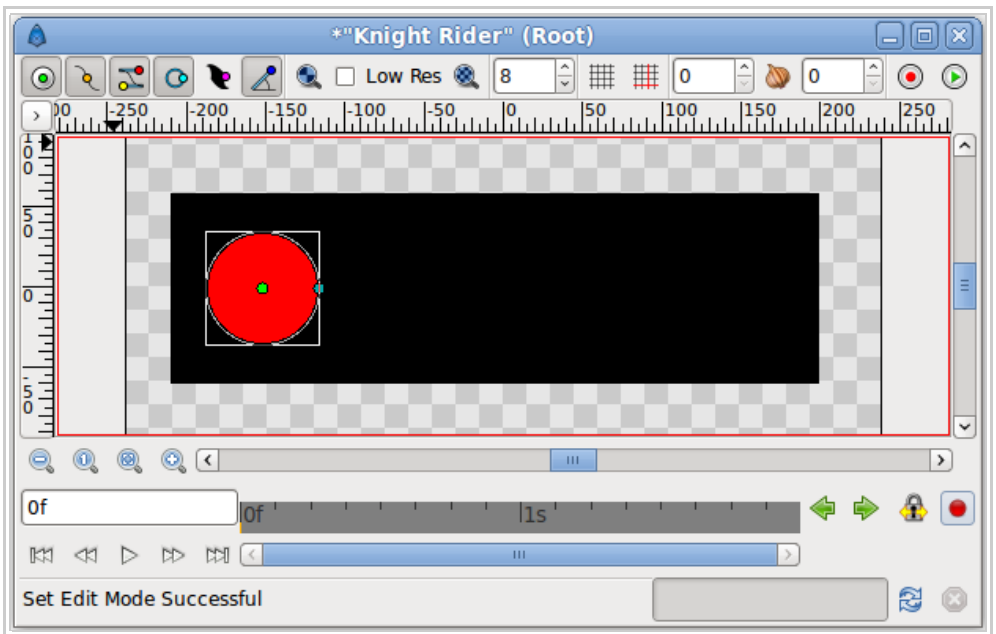
T这是画物件、移动物件的一些起始步骤，您会说，还没有动画啊。对的。接着让我们来看看动画怎么做到。

添加移动

在开头，您在属性对话框里输入了一个2秒的数值。因为动画长度不是为零，所以画布窗口（您在它上面画东西）下方会有个灰色的时间滑条。在上面点击，会出现一个小的橙色指示器，为您指示时间位置。试着点击时间滑条上的几个不同位置，您会注意到时间滑条左边的输入区在同时改变数值，如"12f"，"1s 15f"，等。您也可以直接改变这个地方的数值来设定时间滑条上的位置。比如，如果输入"1s"然后敲响 ↵ Enter 回车键，橙色指示器会移动到时间滑条的中间，输入"2s"会移到时间滑条的末端。

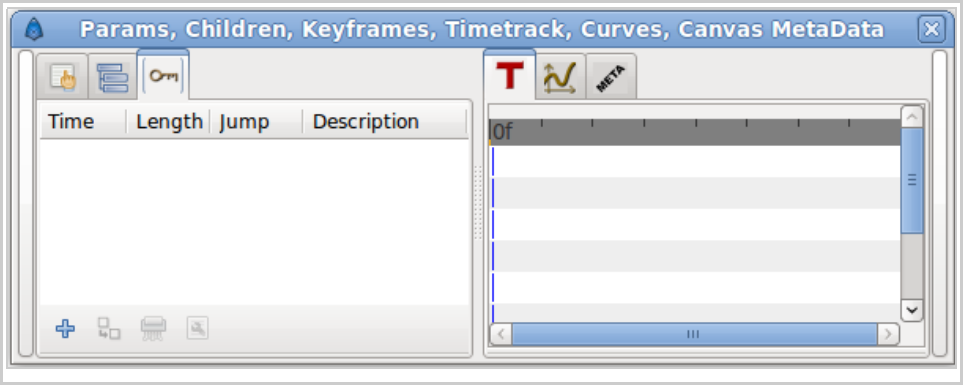
注释
在最后那个情形下，橙色指示器会消失，看不见。这是因为2s是在时间滑条的右边的分界线上，相信我——它是在那里。

但是，当您改变时间滑条上的位置，画布上并没有发生任何变化。这是因为您要先点击在灰色时间滑条右边的绿点，切换到"动画编辑模式"。您会注意到画布也出现一个红色框；这是提醒您从现在开始，对物件的更改变会对您的动画起作用。

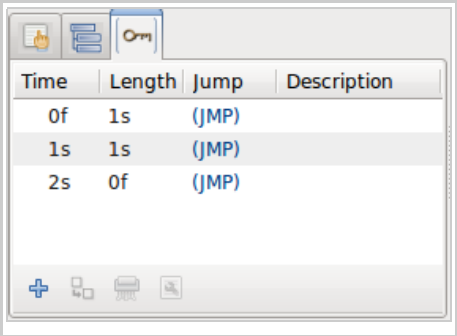


之前，提到过三“步”或“阶段”。这就是代表所谓的“关键帧”（就像那个您在视频编码中所熟悉的：不是的，这是不一样的！）。A keyframe is an image in time where something important happens with your objects.

到关键帧面板——只要点击底部窗口上，带有钥匙图标的面板，您就能编辑关键帧。现在，点击带有“加”号的小按钮，在列表有个新的条目出现，并显示"0f, 0f, (JMP)"。



现在，在时间滑条上转到"1s"上。小的橙色指示器应该会移到那里。然后点击小加号，添加另一个关键帧。把时间滑条指示器设到"2s"（动画的结束点），重复前一步。现在，在列表中，应该有个三个关键帧。



s 和 f: 了解时间轴

至此，您也许已经明白神奇的“1s 10f”之类的标记代表的意思。它们指示时间轴上一个特定的点，用照秒数（s）和帧数（f）表述的位置。

按照默认，每一秒都划分成24个帧，就像卷尺上一米划分成100分米。帧标记始于零（0），结束于24，然后新的一秒出现，帧数又重新变回零。

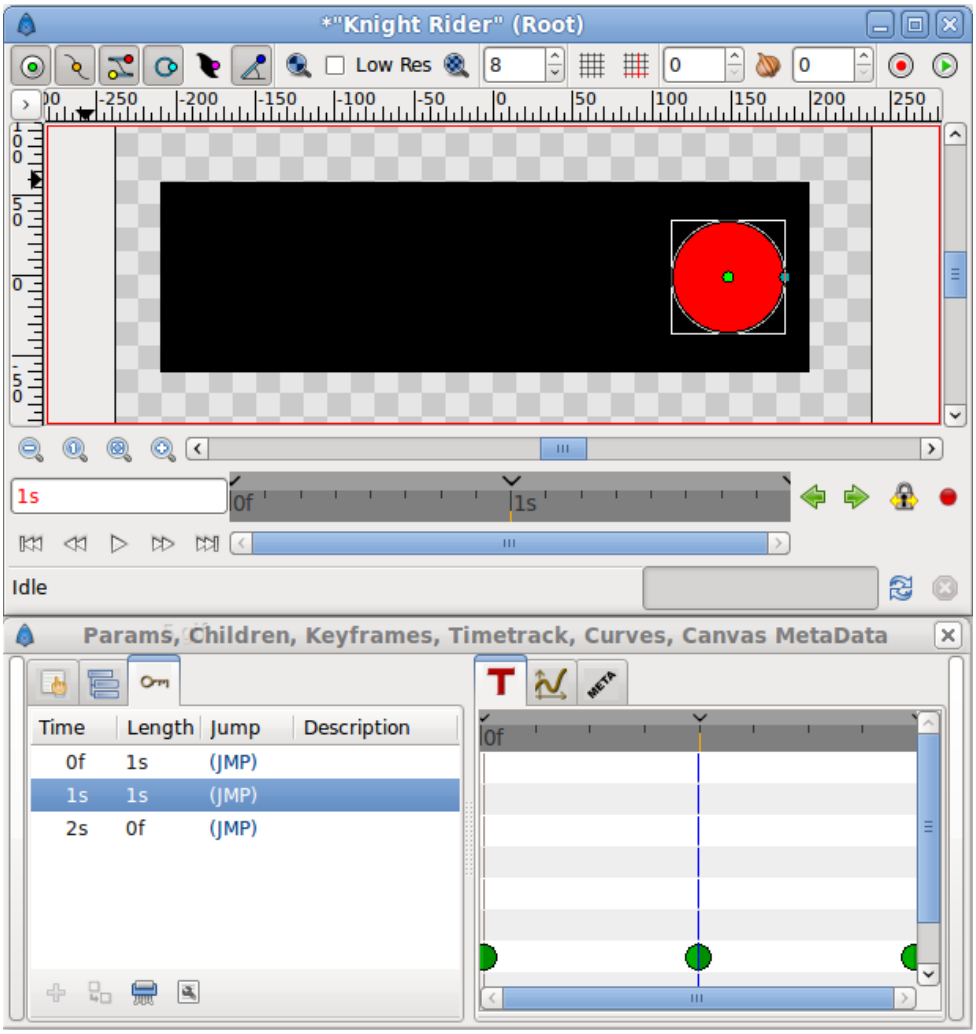
比如，当五秒又三帧过去了，使用这个时间轴标记法就写成"5s 3f"。

关键帧列表

关键帧列表是很易懂的。它显示的 "时间"也就是开始的时间，"长度"是不解自明了，"跳跃"这个词我们会在下面解说，还有"描述"也是不解自明的。

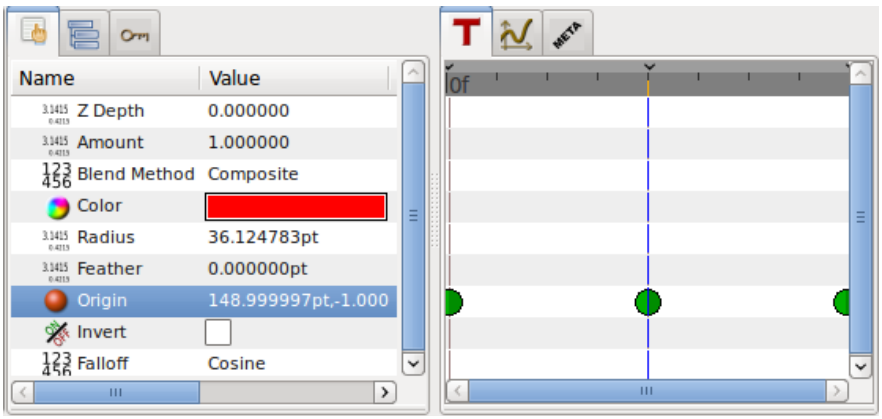
现在，您会奇怪那个叫做"(跳跃)"的条目。事实上，这是链接，就像Web上的链接：点击它们，时间滑条上的指示器就会跳跃到正确的时间。

您可以使用它来编辑某个时刻的图像。比如，您可以跳跃到第一秒，然后把红色的圆形移到右边。瞧！您完成了您的第一次移动，您的第一段 Synfig 动画！



奇怪动画在哪里？点击时间滑条上任意的位置：您会注意到红色圆形到了一个新位置，您没有指定过的位置！发生了什么？Synfig 会知道您要做什么，比如说移动圆形，它会绘制在这些阶段之间的全部图像。稍后，在您的动画中，每一个图像都变成一个帧，这样圆形看起上去就动起来了。

注释
注意到，您并不需要到第“2s”的最后一帧，把圆形移回到左边。关键帧让 Synfig 记住特定时间的图像状态。这是为什么我们改变了“1s”时圆形位置，但在“2s”时（“0s”也一样），它还是在左边。如果您切换回参数面板，看一下时间轨迹面板，您会看在"原点"参数右边有三个绿色的点。这些点称为航点，是用来指示参数随时间变化的。



渲染动画

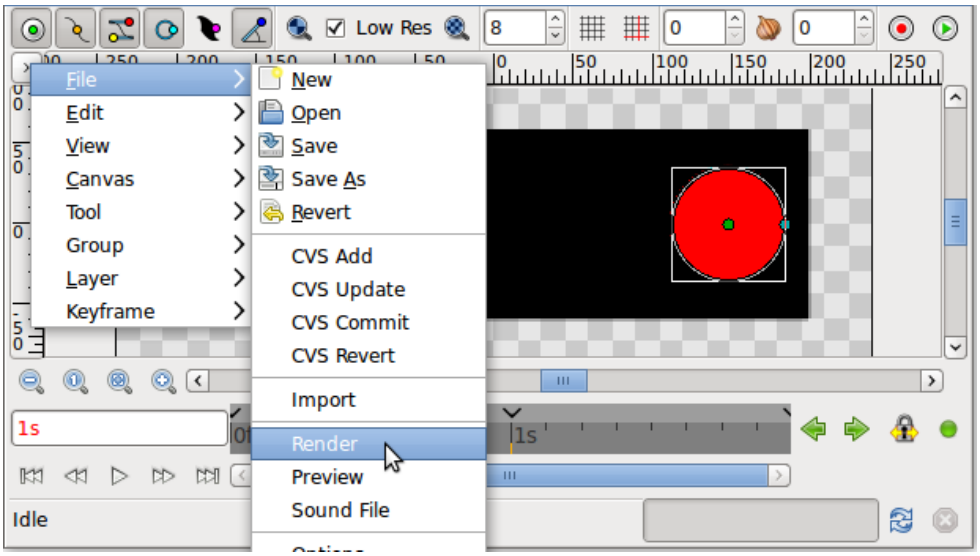
能看到画能之前，您需要加工处理（或渲染）您的作品。有两个方法：使用 Synfig Studio（您一直在用的），或者使用命令行程序 synfig。

点击时间轴编辑部件上的红色点，关闭动画编辑模式，保存您的文件；比如保存成BasicKnightRider.sif。然后点击“插入符”菜单按钮，选择 "文件 → 渲染"。改变文件名为BasicKnightRider.gif，放在BasciKnightRider.sif 的同一个位置，然后选择“gif”作为最终文件格式，点击渲染。取决于您的处理器速度，等上一段时间，图像窗口状态会告诉您说“文件渲染成功”。

注释
相比“gif”目标，因为能针对图像优化调色板，“magick++”目标（如果能用）能产生质量更佳的gifs 。

在Firefox或其它能够显示动画gif文件的应用程序中打开 BasicKngihtRider.gif。Firefox会一直循环播放GIF，这样短动画也可以变成的像个长动画一样。如果您看到红色圆形从左到右，又回到右边，恭喜！您完成了您的第一个动画啦！

注释
您也可以直接预览动画。按下画布窗口左上角的“插入符”菜单按钮，选择 "文件 → 预览"。



如果您更爱用命令行而不是菜单来渲染动画，那么请打开终端（在Windows上，"开始 → 运行"，然后输入“cmd”，回车），切换到保存好文件的目录，然后输入下面的命令

```
synfig -t gif BasicKnightRider.sif
```

警告！
您正在用的Synfig 也许不支持GIF输出格式，这和软件版本和及编译设定有关。

然后，会出现几个目前我们不用关心的信息会。取决于您的处理器速度，过一段时间，最后会出现类似于这样的一行文字

```
BasicKnightRider.sif ==> BasicKnightRider.gif: DONE
```

渲染完成了。可以使用Firefox或其它上面提过的程序观看动画gif了。

总结

当然，Synfig Studio 中可以改变的不只有物件位置。其它可能性包括物件的大小，轮廓，颜色，等。通过 Synfig 软件包附带的几个示例文件，您能更进一步的了解这些可能性。

Language:	English • Deutsch • español • suomi • français • italiano • Nederlands • português • română • русский • 中文（中国大陆）

Retrieved from "http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Animation_Basics/zh-cn&oldid=14227"
Categories: Manual/zh-cn | Tutorials/zh-cn | Tutorials Basic/zh-cn | Updated/zh-cn

- This page was last modified on 21 June 2011, at 14:21.
- Content of this Synfig Studio Documentation Wiki is available under the terms of Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license. By contributing here you agree that the same license will be applied to your writing. If you do not want your writing to be edited mercilessly and redistributed at will, then do not submit it to this wiki. You are also promising us that you wrote this yourself, or copied it from a public domain or similar free resource. Do not submit copyrighted work without permission!

添加图层

从Synfig工作室::文档

语言：	**English** • Deutsch • español • suomi • français • italiano • Nederlands • português • română • русский • 中文（中国大陆）

内容

- 1 简介
- 2 结合层
- 3 使用地方
- 使用图层修改其他层
- 5 进一步挖掘...

介绍

在前面的教程中，你做了你的第一个简单的动画，通过改变原始对象的属性，如：位置，颜色，和大小。这些简单的类型，然而，很少有足够的，创建先进人物和对象。要做到这一点，Synfig层。它们是类似的，因为它们被用于分离不同的图像元素在其他绘图应用程序使用的层。

然而，Synfig的层是不同的层在其他程序中，至少在两个方面：

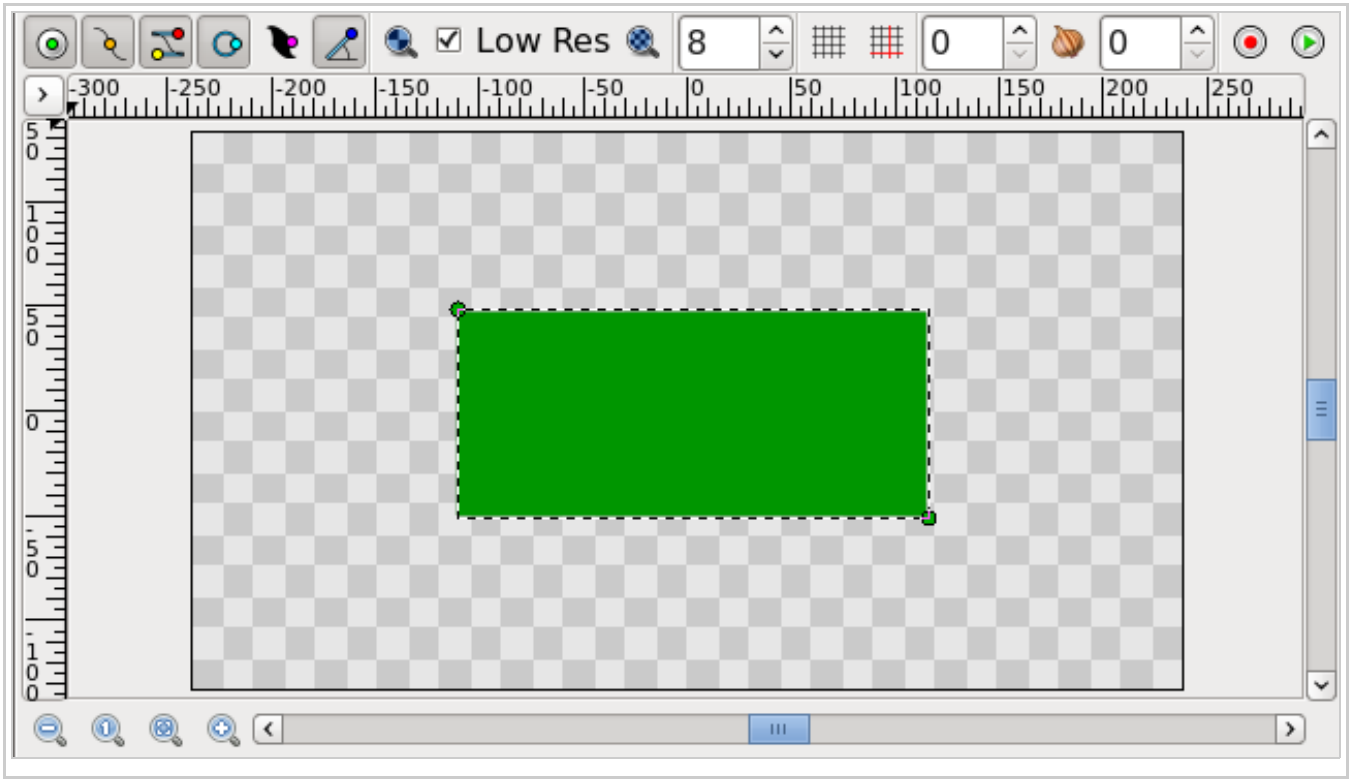
1. 的每一个对象，元素和效果都有自己的层。有没有多个原语或多个效果的图层。
2. 到下层的组合可让您使用上层改变的基础层的行为（或看）。那些被称为效果层或过滤层。

正如你将看到的Synfig层是一个极其重要的方面，远远超过了大多数图形程序。理解层的概念是了解如何Synfig工作的重要组成部分。

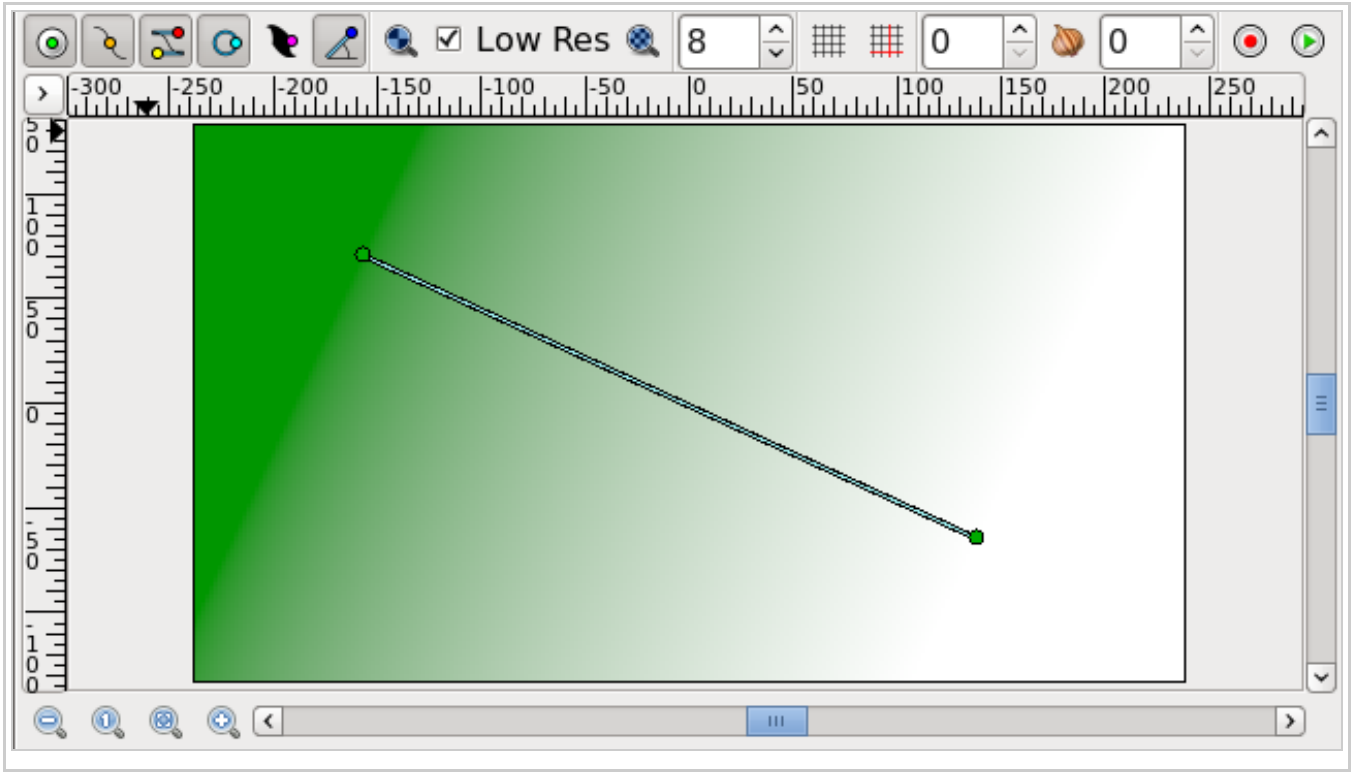
结合层

因此，让我们看一个简单的例子，我们可以将两个图层创建一个矩形的渐变效果。

0时间创建一个新的文件。有一个时间表，在这一点上没有必要理会。接下来，创建一个简单的矩形用矩形工具。



从工具箱中选择渐变工具，在画布上按下鼠标左键， 拖动以改变渐变的方向，并松开按钮，当您完成。您应该注意到，被称为**渐变**图层面板中添加另一层。这是没有什么特别的。



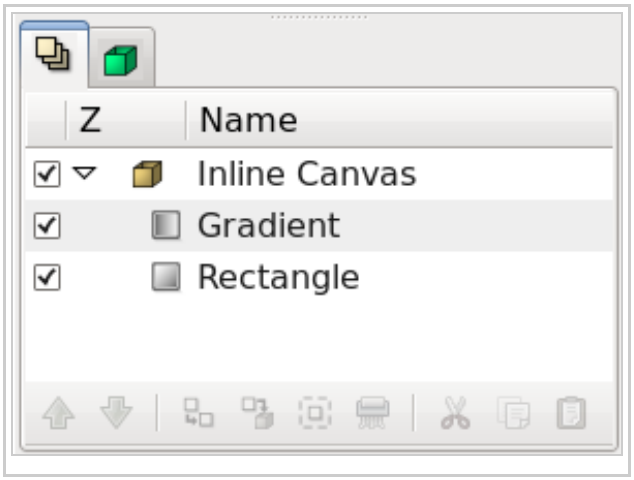
注意

如果您没有看到梯度，但只是一个普通的颜色，这意味着你可能只是没有拖动鼠标在画布上点击。为了解决这个问题挑变换工具，请单击“到画布上激活渐变的鸭子。你需要抓住一个你看到和移动一点，直到一个梯度。

您现在有一个梯度，但它是不是你想要的：它在整个画布传播。我们的目标是有一个渐变的矩

形。所以，让我们来解决这个问题。

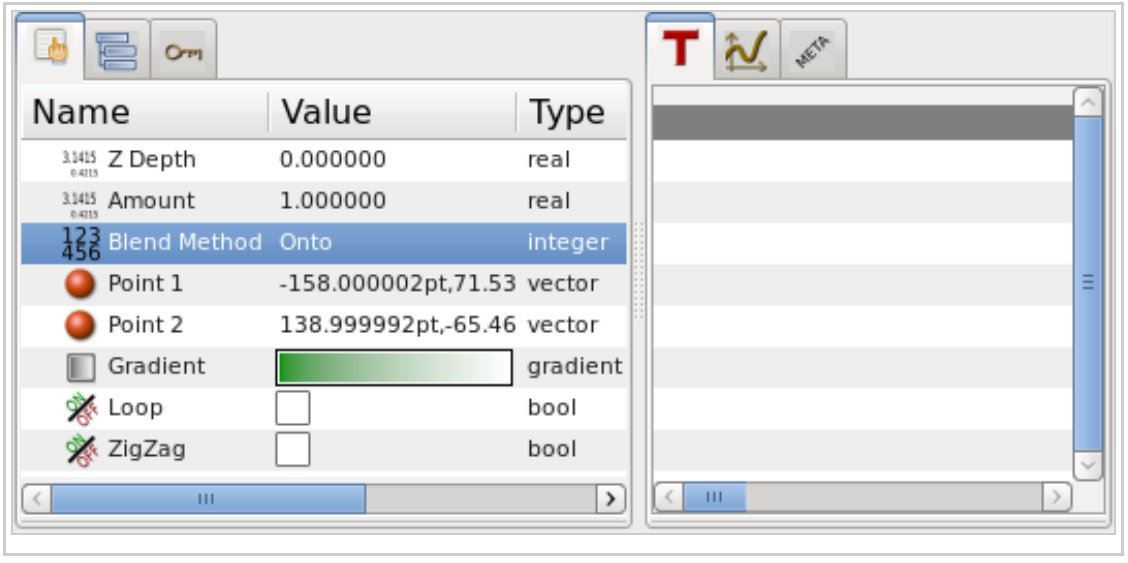
在图层面板中，选择的梯度和矩形层。然后，右键单击并从菜单中选择“封装”。你的图层面板应该改变现在的观点，一个小盒子，称为内联帆布与前面的箭头。通过点击箭头，你还可以扩大内联画布上，以查看其内容，你的前两个层次：渐变的矩形。



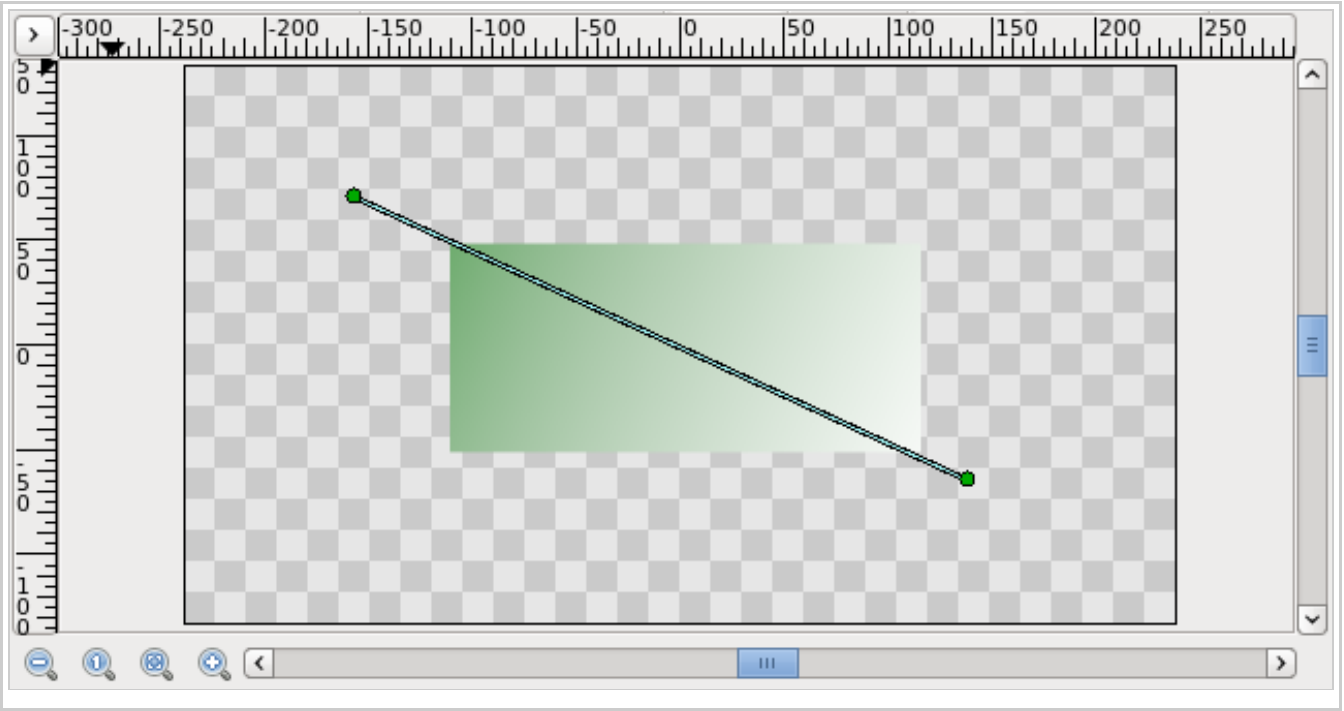
你可以把像任何其他层 - 这一层四处移动它，把它复制，复制和粘贴。如果你想改变它的名字更具描述性的东西，只需选择该层的图层“选项卡中，单击其标签上。然后，您只需编辑到位。您可以做到这一点的任何层，并强烈鼓励他们这样做。

使用地方

但是，仍然有一个问题：虽然我们希望它被限制在矩形的梯度覆盖了整个画布。要做到这一点，在图层面板中激活梯度层。现在去PARAMS面板（默认情况下，它驻留在窗口底部），搜索的属性称为“混合方法”。双击该条目，然后选择“到”从下拉菜单中。



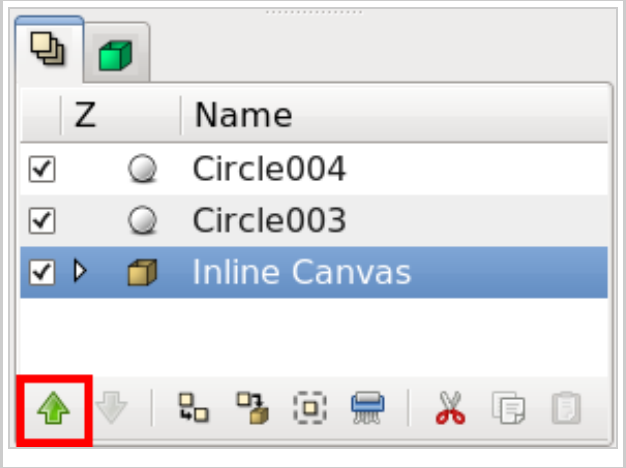
该梯度现在应该仅限于矩形。恭喜！你刚才提出的第一效果交互层，Synfig。



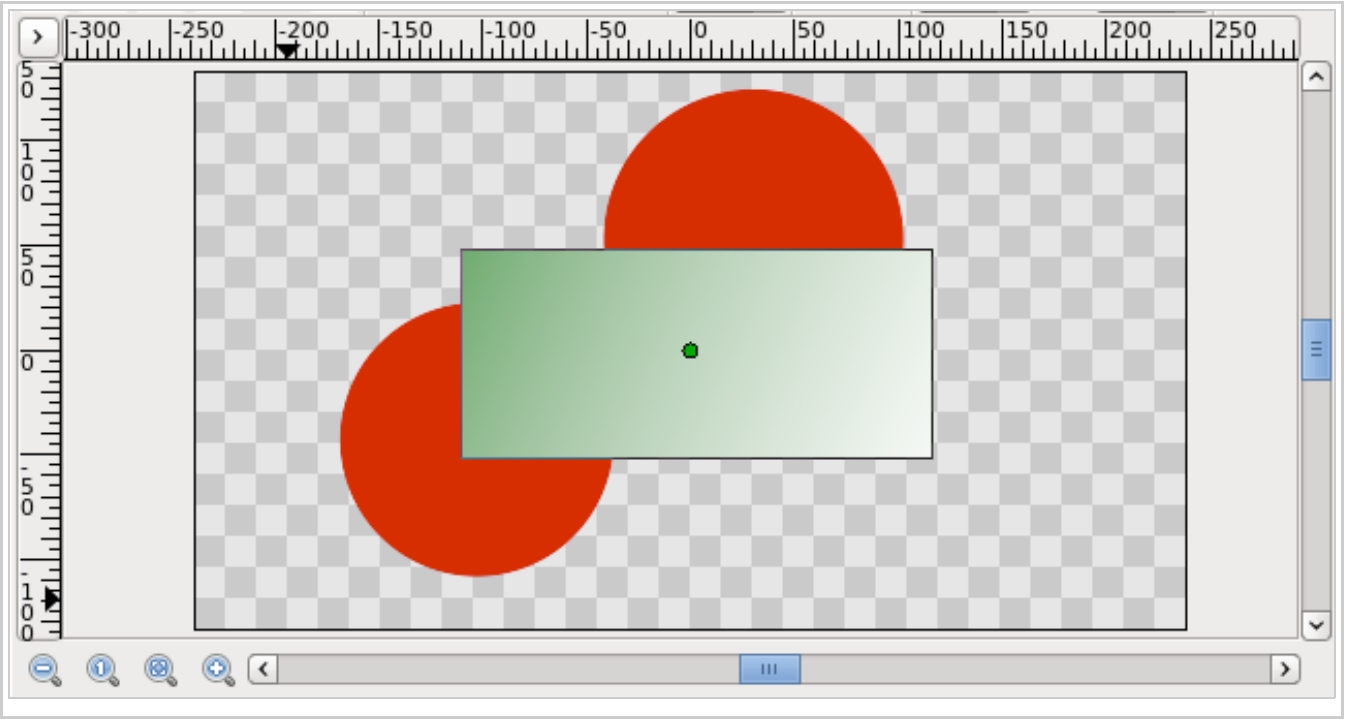
如果只为额外的组织，成单行的画布的包封层，极大地提高了使用Synfig Studio中的难易程度。但是很多方案，可以做到这一点。刚刚展示了集Synfig除了从其他程序层层次概念的*范围*。关键的一点是，一层可以**只**修改得到的数据，它从**下方**。换句话说，如果你抛出一个模糊层之上的层内的内联帆布我们，它只是模糊-不会被模糊的东西在内嵌的帆布！让我们试试吧。

使用图层修改其他层

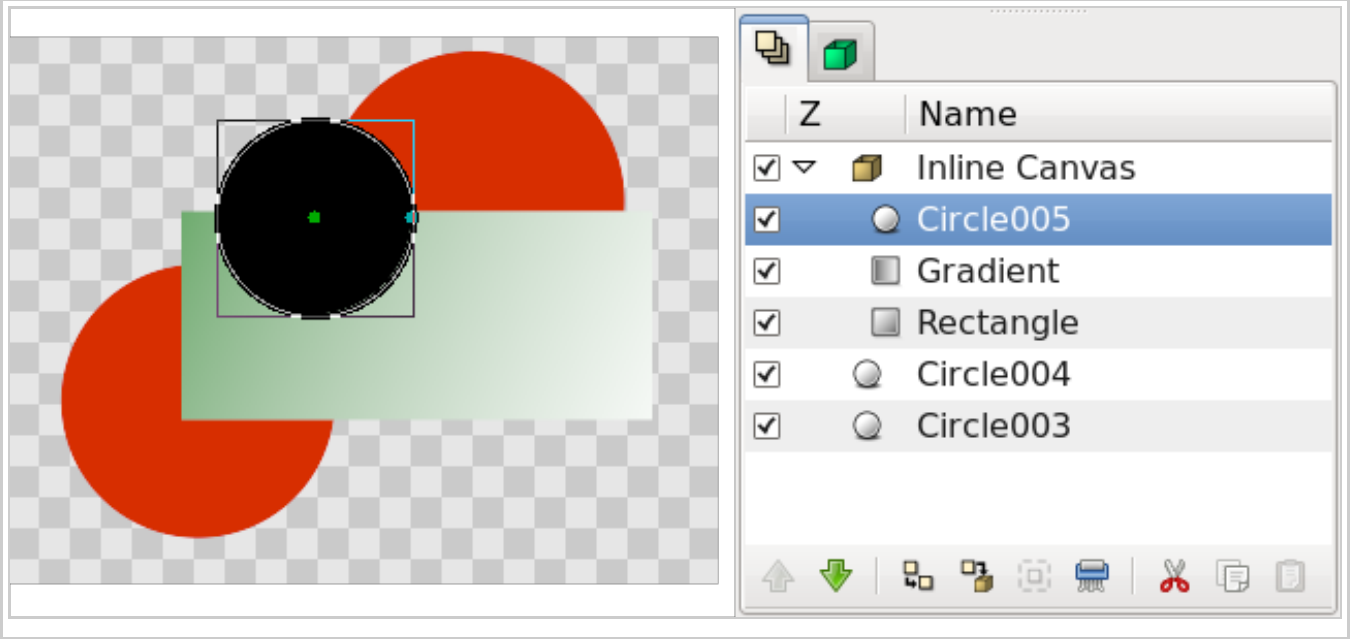
请确保您有选择内联的Canvas层，并创建两个红色的圆圈。他们会出现的内联画布之上。选择内联的Canvas层，使用“提高层”按钮，在图层面板中，将其放置在顶部的圈子。



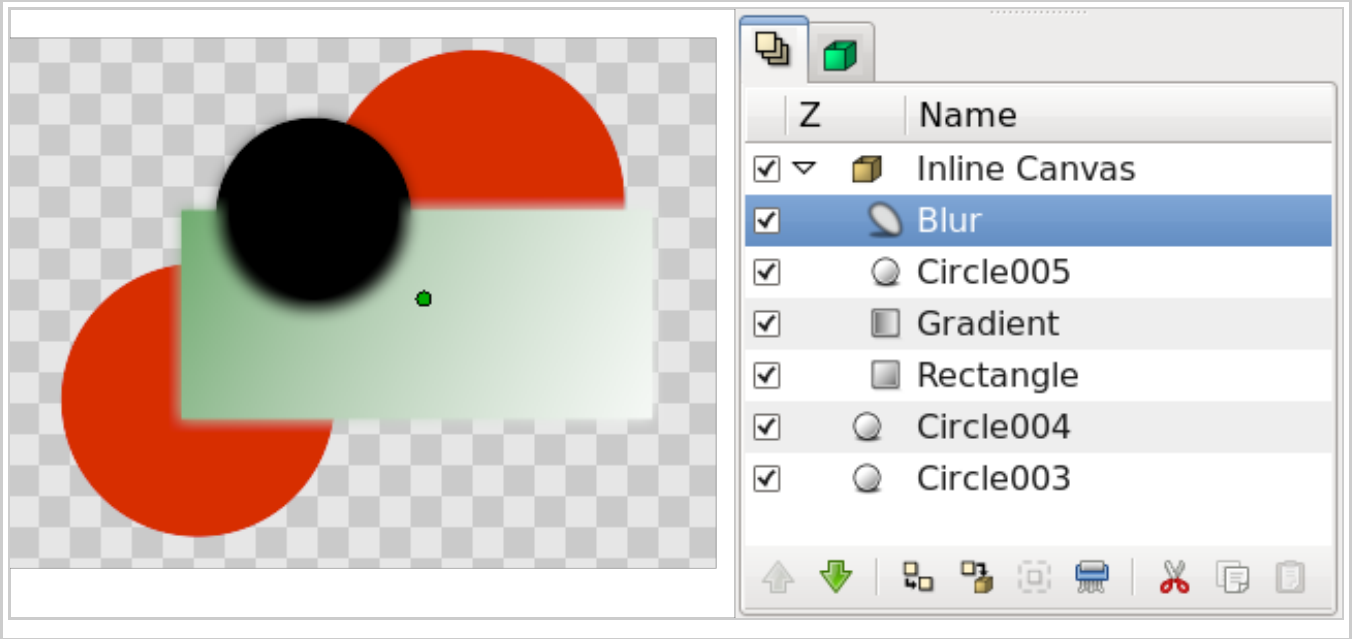
现在，我们的内联的画布层（矩形和梯度）是在前面的这两个圆。



展开内联画布，以显示其内容，选择最上面的层内的（应该是梯度层）。这是我们要插入新的层。创建另一个圆，用黑色填充。将创建梯度层内的内联画布上的黑色圆圈层。

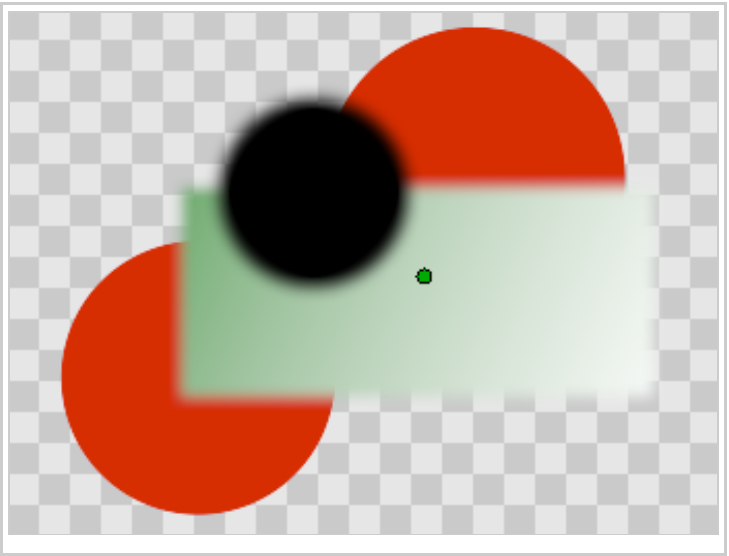


现在，用鼠标右键单击在图层面板中的黑色圆圈层，会出现一个弹出式菜单。中的第一项，弹出“新建图层”。里面的“新建图层”菜单中，你会看到你可以创建的图层的几类，但我们要的是一个模糊，所以去的模糊类别，然后选择“模糊”层（所以这将是“新图层→迷离→模糊“）。



那么，它模糊... 但什么是不完全正确的-仍然是锋利的外边缘内联画布的内容。它这样做是因为模糊的混合方法的默认设置为“复合”（你可以改变默认的混法新图层，新图层“默认值”部分的“工具箱”）。我们要的是“直”的混合方法。只要选择的模糊层，改变混合方法的params面板中的“直”。

注意
在Synfig版本“0.62.02”，新创建的模糊层的共混物的方法，是“直”的，如果默认的共混物在工具箱中的方法被设置为“按层默认”。



好了，现在我们所有的联帆布模糊的内容，但一切都在它的锋利！这是因为模糊层在底层的效果是有限的Inline画布的范围，因为“模糊层是它里面。

进一步挖掘...

如果你愿意看Synfig的主菜单下的“图层→新建图层”你会注意到相当多的不同的可能性，使层。他们几个人的声音相当不寻常的，像“变换→旋转”例如。你可以用它来 添加新的属性到对象。就像在以前的动画教程，基本属性，你可以改变它们的某些关键帧是不同的。，Synfig会照顾插值中的步骤之间。

例如，您可以创建一个形状，并添加一个旋转层。这一切再加上在过去的教程中的教训，你会得到一个旋转的效果。这种技术被用于切出动画的创作。

让我们继续进一步挖掘形状创造。

语言：	**English** • Deutsch • español • suomi • français • italiano • Nederlands • português • română • русский • 中文（中国大陆）

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Adding_Layers&oldid=15547 “
分类： 手册 | 教程 | 教程基本 | 更新

- 这页的最后修订在2012年3月27日，17:16。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

创建形状

从Synfig工作室::文档

语言：	**English** • español • français • italiano • português • română • русский • 中文（中国大陆）

内容

- 1 简介
- 2 BLINE工具
- 3 编辑BLines
- 4 使用平板电脑绘制形状
- 5 其他的方法来创建BLines

介绍

如圆形或矩形的基本原语都是伟大的，但他们几乎几何不灵活。关于建立更复杂的形状呢？要做到这一点，我们使用的LCD显示如左图即表示感应工具。

BLINE工具

Synfig，用于描述形状的构建体被称为一个BLine。这是大致类似于其他程序中的“路径”，但它是严格意义上的三次Hermite样条 (https://en.wikipedia.org/wiki/Cubic_Hermite_spline) 。

在我们开始之前的BLINE教程，让我们来看看一些附加说明如何Synfig作品。当您单击的LCD显示如左图即表示感应工具，你会看到鸭子从您目前选定的对象（如果有的话）会消失，但仍将在图层面板中选择层（S）。这是正常的。任何你创建的LCD显示如左图即表示感应工具将当前选定图层的上方插入。请记住，如果你要插入形状的地方，你应该选择你要插入，然后再进入LCD显示如左图即表示感应工具-选择之后会自动交换你变换工具。

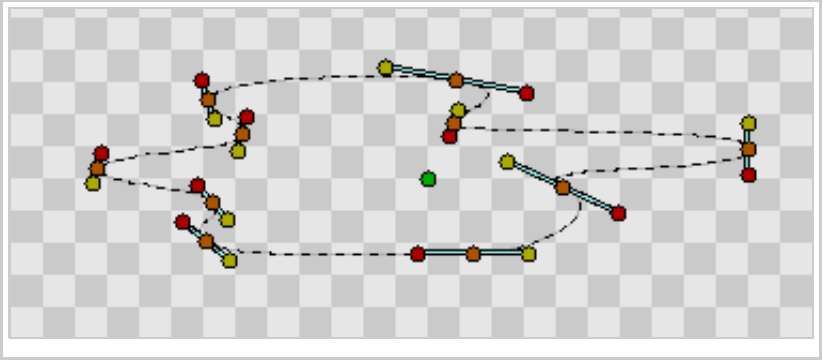
现在，继续点击“重设颜色”按钮，在左下角的窗口小部件工具箱的FG / BG颜色。这将重置回默认的黑色和白色。此外，设置默认线宽的东西不错，厚厚的-，10PT应该做的伎俩。

当您切换到LCD显示如左图即表示感应工具，在工具选项面板，一起来看看。确保只有“创建地区BLine”“ ，“创建纲要BLine”“ 和“链接起源”检查。

点击你的鼠标在画布上放置顶点。当你放置了一个顶点，你可以通过拖动鼠标拖曳出其切线。这样做一遍又一遍，并你构建一个BLine。

但是，请记住，在这种结构中，有什么能阻止你只是移动它，如果你不喜欢你放置了一个顶点或切线。诚信！如果你想删除一个顶点，右键单击它并选择“删除”顶点“。要拆分的切线吗？的切线

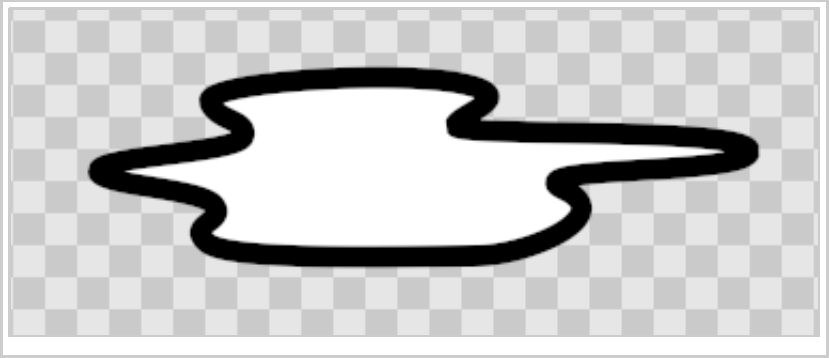
上按一下滑鼠右键，打“分割切线”。要循环的BLine？右键单击第一个顶点和选择“循环BLINE”。

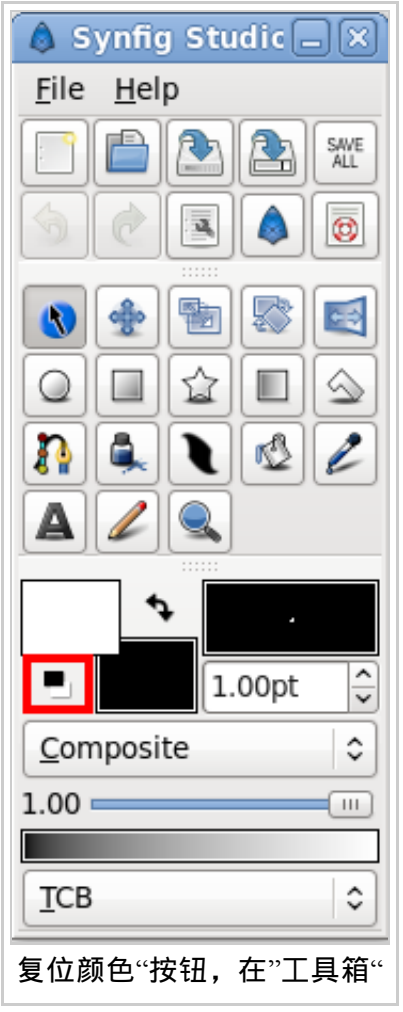


当您完成后将顶点，你必须退出的建设模式以实际创建BLINE层（S），有2种方法来做到这一点：

1. 切换到另一种工具。
2. 按“创建”按钮，在底部的工具选项面板（它看起来像一个齿轮的图标）。

现在，去进取，切换到变换工具，因为我们已经完成了LCD显示如左图即表示感应工具。





复位颜色“按钮，在”工具箱“

编辑BLines

好了，我们现在有一个漂亮的了厚厚的黑色轮廓的白色区域。由于我们选中的“创建地区BLine”“和“创建大纲BLine”在前面的步骤中，你会发现，我们已经创建了有两层，在图层面板- 外形和地区。尽管事实上，他们是两个独立的层，其顶点参数已经被连接 -所以你可以选择其一，将其鸭子周围的其他人也将发生变化。

如果你想操作的顶点*后*，您已经创建了层，这是很容易做到的。只要按一下一个图层，并拥有它。如果你想删除一个顶点，右键单击它并点击“删除项目”（SMART）。要插入一个点的地方吗？右键单击你要插入一些东西，打“插入项目（SMART）”的段。

这可能会出现到领导层乱七八糟的。是的，如果你不使用正确的软件，这是你会得到什么。但是，有一种方法，使这个更理智。正如在前面的教程中提到的，你可以封装层到层。

一个快速的事情，更何况之前，我完成了。在每一个顶点，你可以改变宽度的轮廓。为此，您可以选择的轮廓层（注意：你必须选择大纲层，区域层有没有宽度数据）的宽度鸭和调整。默认情况下，这些被屏蔽。要告诉他们，请按 Alt键 5，或按一下“切换的宽度鸭”按钮，在画布窗口的顶部（左起第五个）。重复上述步骤，再次隐藏它们。您还可以看到其他的东西来掩盖通过帆布菜

单插入符号：“查看”→“显示/隐藏”鸭子“。

使用平板电脑绘制形状

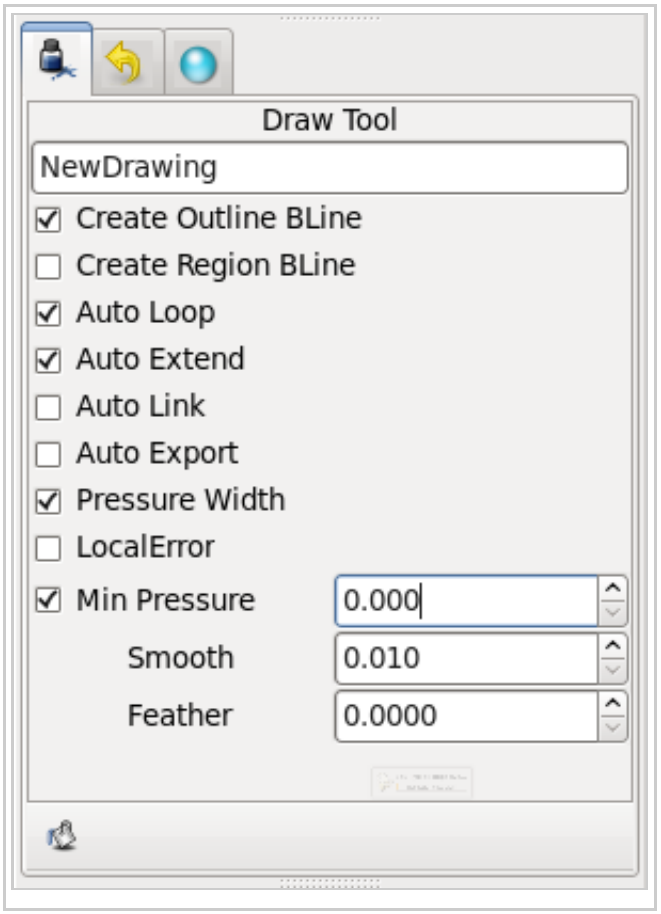
如果你有绘图板， (http://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_tablet) 你可以使用“抽奖工具来创建BLines的。

Synfig Studio支持压力感应，但你需要先配置它。转到“文件”→“输入设备”从工具箱菜单。在输入对话框中，找到平板电脑的手写笔设备，并设置其模式为“屏幕”。单击“保存”，然后“关闭”。

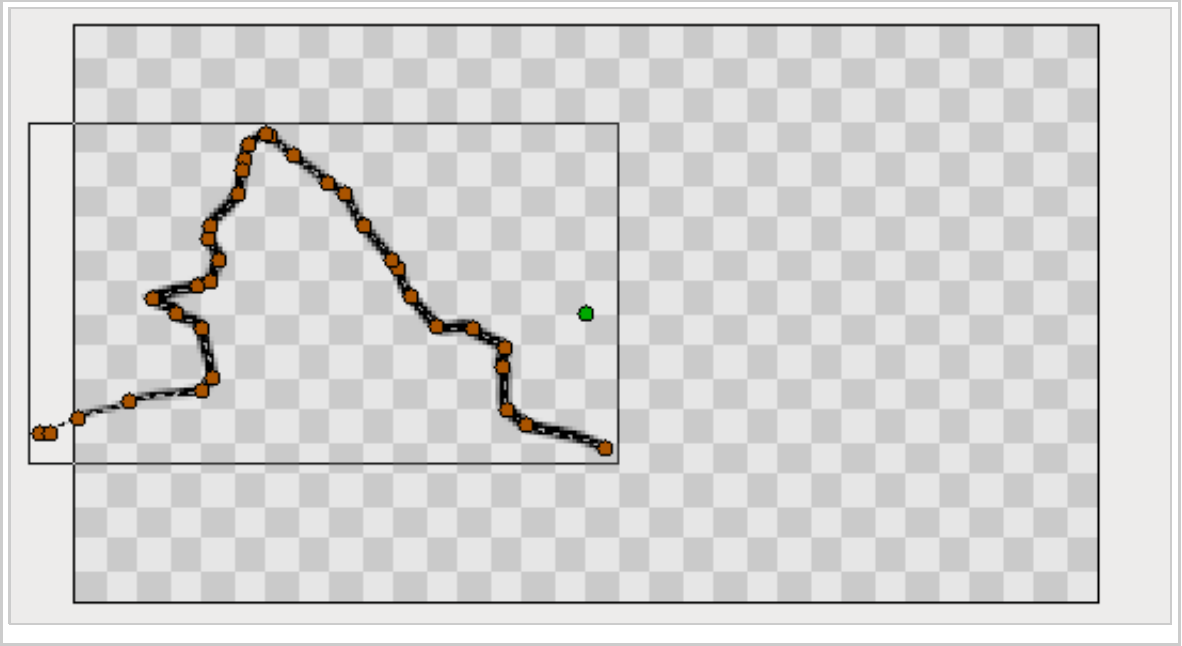
现在抢你的手写笔，创建一个新的文件，然后单击“绘图”工具“按钮，在工具箱中。设置默认线宽值足够大， - 说，15PT - 否则，你不会发现任何压力敏感效应。选择的默认填充颜色为棕色。

注意
上述步骤应该做的，用手写笔的平板电脑，而不是鼠标。Synfig Studio会记住每个输入设备设置为独立的。这就是为什么设置这些选项，如果你用你的鼠标设备，他们不会有任何效果，当您切换到手写笔。

在工具选项面板，请确保您有相同的选项，如下面的截图所示。

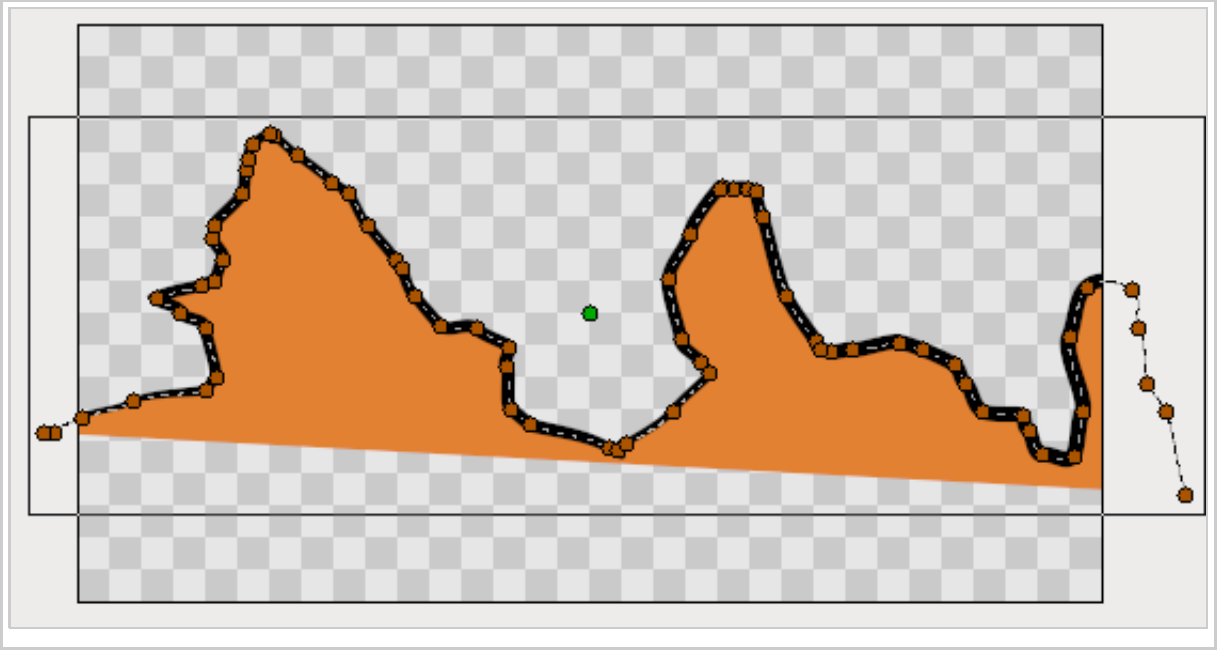


现在，让我们画一些东西像一个弯曲的山背景。开始的左边框的中间画布上画一条线。试着改变你的手写笔的压力，而你正在绘制。在画布的中心站附近。这是您的第一线。注意新大纲创建的图层在图层面板中。

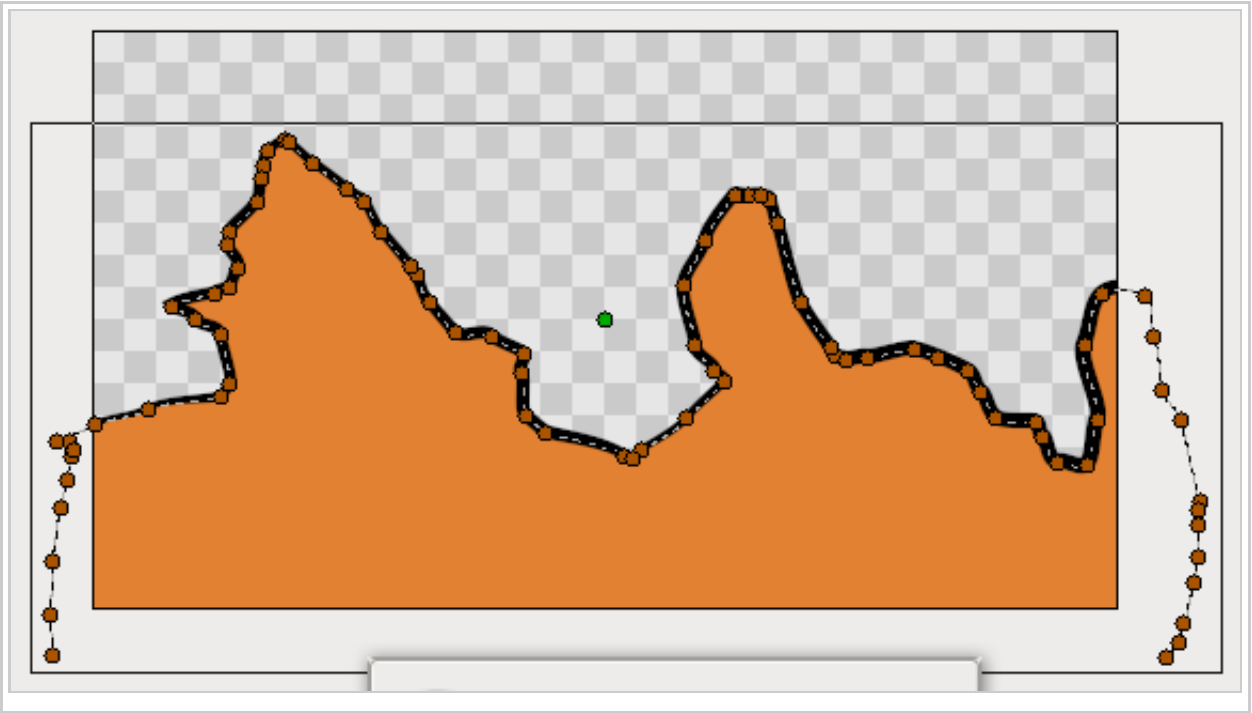


将您的手写笔在去年鸭您的新BLine的和继续绘制在画布的右侧边界。当你完成后，再在图层面板。目前仍然只有一个大纲层。Synfig Studio是足够聪明，要弄清楚，你并不需要一个新的大纲层，并适当地扩展了最后一个。您可以从两端延长BLine，但如果你开始绘制在画布上的任何其他地方的一层将创建一个新的大纲。虽然将继续选择你的第一行，没有什么可以阻止你以后扩展。

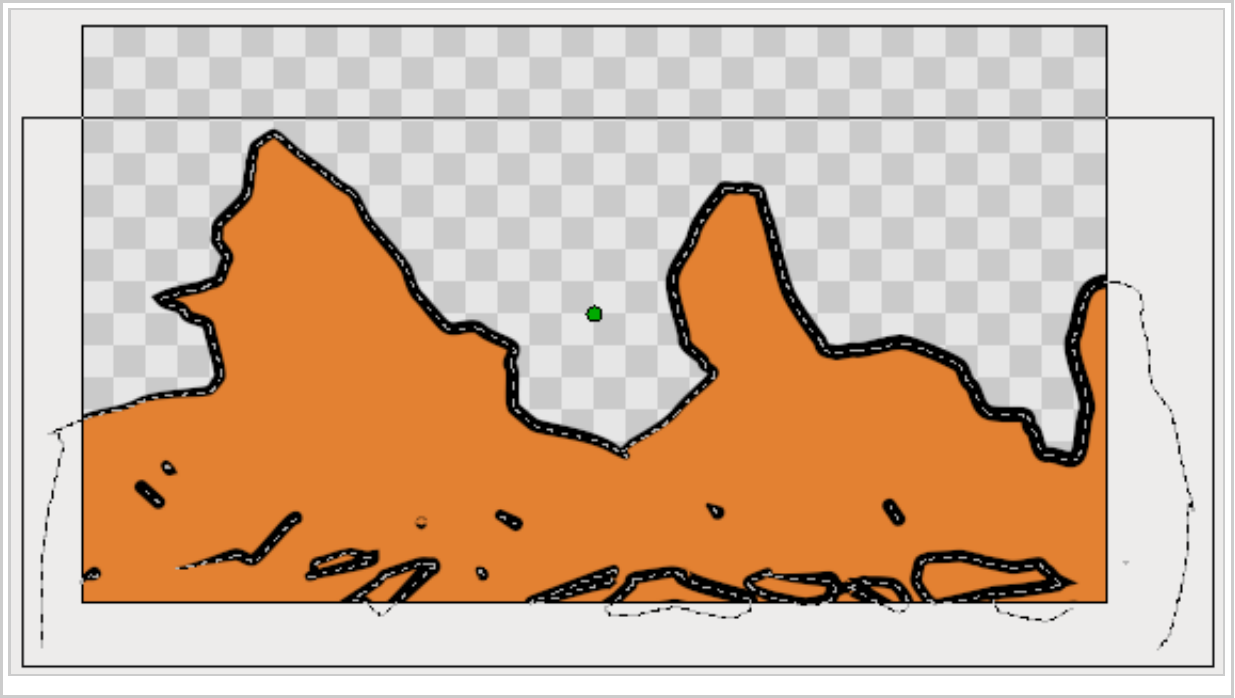
备份到我们的艺术品。在工具面板中的按键敲击桶图标，以填补我们刚刚创建的轮廓。我们正与该层的顶部会出现在一个区域层。选择轮廓层和按“提高图层”按钮，在图层面板，把轮廓层的顶部区域。



从两侧向下画布使填料出现在底部的角部延伸的线。大。



来吧，添加几行上的填充区域，给它一个山似的。如果褐鸭是在用自己的方式，你可以隐藏他们的单击“切换顶点鸭”按钮，在画布窗口的顶部（左起第二个）。



警告！

关闭顶点鸭的可视性，在您使用绘图工具时，不要使用 Alt键 的快捷方式。有一个错误，这将导致Synfig Studio将挂起。

发展附注：

在即将到来的版本（0.63.00）这个错误是固定的。

绘图工具绘制复杂的形状，是伟大的，但你结束了一堆鸭，这是很难操纵，我们在上面描述的方式变换工具。此处有两个解决方案。

首先，你可以同时使用绘图工具，在工具选项对话框中增加“平滑”值。这将减少计数的顶点绘制时间，反而会让你的形状不太详细的。

其次，您可以使用移动工具光滑，到现有形状变形。它，然后单击工具箱中的“平滑”移动工具“按钮。有关此工具的诀窍是，它影响到*选定的鸭只*。按住鼠标左键在画布上的一个空位置。拖动以创建一个选择框。当你完成后，松开鼠标按键。或者只按下 Ctrl键 一个 选择所有鸭子。现在，您可以选定段的BLines变形。通过调整“半径”工具选项面板中，您可以更改大小的影响。

轮廓宽度什么呢？有一个宽度工具用于这一目的。它被设计用于增大或减小很像你会与铅笔在纸上的线的宽度。在工具箱中单击“宽度”工具“按钮，将您的手写笔，行了，你要改变，按沿线来回移动光标，就像你都摸不着的东西。将增加在的地方，你移动光标的宽度的轮廓。如果你想减少宽度，只要按住“Ctrl”键的同时刮伤。简单！

如果你不想宽的鸭子要显示，在使用过程中的“宽度”工具，只是将其关闭按“切换宽鸭”按钮，在画布窗口的顶部。

警告！
不要使用 Alt键 快捷方式打开知名度的宽度鸭，当您使用宽度工具。有一个错误，这将导致Synfig Studio将挂起。
发展附注： 在即将到来的版本（0.63.00）这个错误是固定的。

其他的方法来创建BLines

就这些吗？目前还没有。您可以使用圆，矩形，明星和多边形工具也创造BLines。在使用这些工具时，只需选中“创建BLINE纲要”和“创建区域BLine”选项，在工具选项面板。

创建几何图元BLINE为您提供了更好的控制它的形状和外观。例如，如果你想要一个变形的明星，那么你就可以使用星形工具创建它大纲和地区BLines的和，然后使用变换工具变形。

现在，您可以在本节的最后教程。坚持吧！

语言：	**English** • español • français • italiano • português • română • русский • 中文（中国大陆）

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Creating_Shapes&oldid=15548 “
分类： 手册 | 教程 | 教程基本 | 更新

- 这页的最后修订在2012年3月27日，在18:00。

- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

动画形状

从Synfig工作室::文档

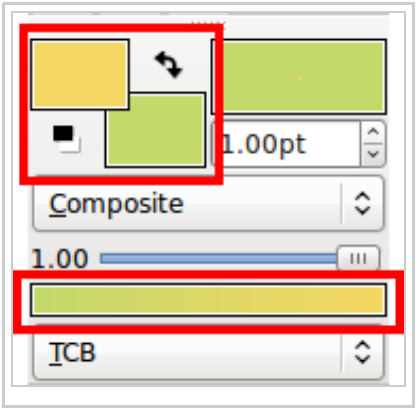
语言：	**English** • español • français • italiano • português • română • русский • 中文（中国大陆）

内容

- 1 基本设置
- 2 动画的干
- 3 添加的花瓣
- 4 隐藏的花瓣
- 5 接下来的步骤

基本设置

在本教程中，我们将学习如何创建一个简单的动画，使用BLines的花。



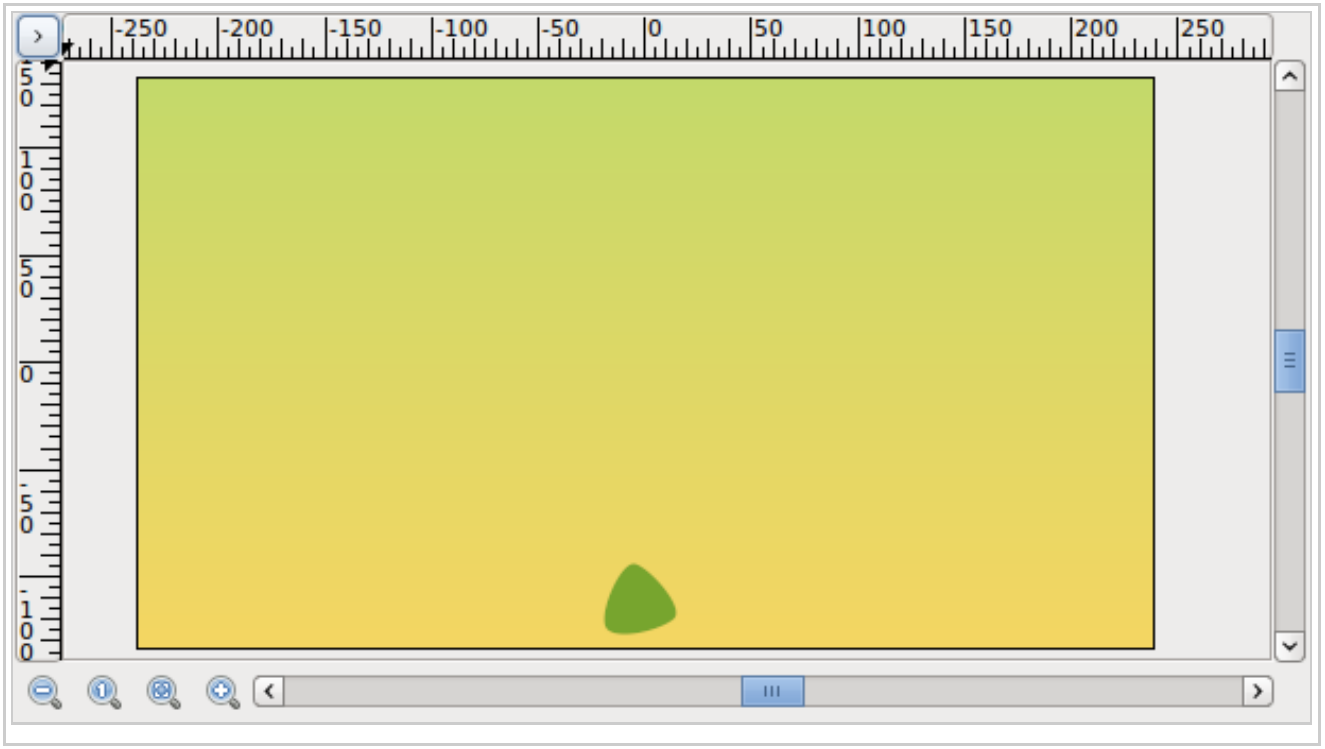
开始Synfig工作室-将创建一个新的动画。如果您已经有Synfig Studio的开始，选择“文件”→“新建”，在工具箱中。

首先，我们需要创建一个渐变的背景。点击轮廓和填充颜色在工具箱中选择颜色，我们将有梯度。您也可以直接编辑渐变，单击工具箱中的渐变线。

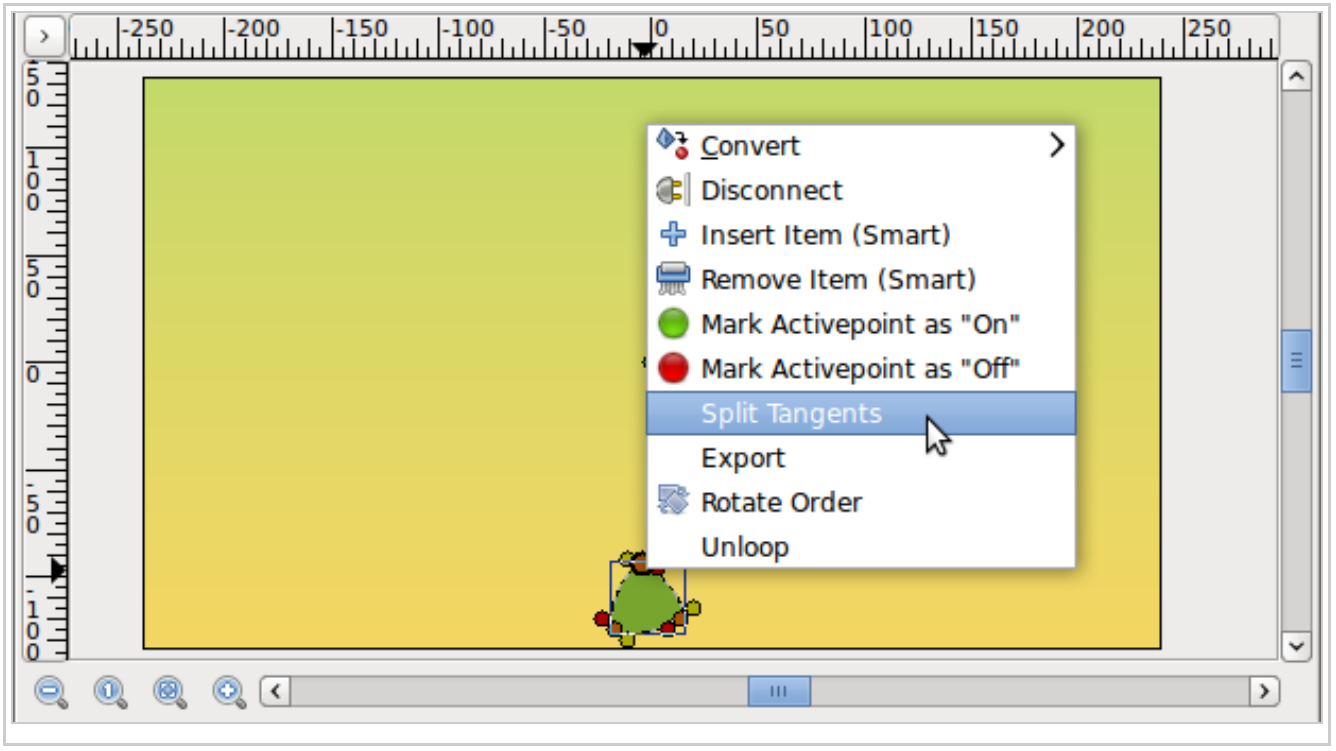
选择渐变工具，在画布上垂直拖动光标，以填补了渐变色。

接下来，选择LCD显示如左图即表示感应工具，在工具选项面板中，确保只有“创建地区BLine”“被选中。在工具箱中，设置填充颜色为绿色。绘制三角形的LCD显示如左图即表示感应工具的一种。要关闭的形状绘制3个顶点后，用鼠标右键单击第一个顶点和选择“循环BLINE”。

现在，跟踪的形式是封闭的，你可以生成适当的形式，通过选择其他工具或按下按钮在工具选项面板的底部的齿轮图标。



这将是茎的基部。您可以调整切线控制柄（红点）位，使一个圆的三角形。变换工具，右键单击每个顶点，然后选择“分割切线”，所以可以单独移动每个顶点的切线控制柄。我们已经完成了基本的设置。



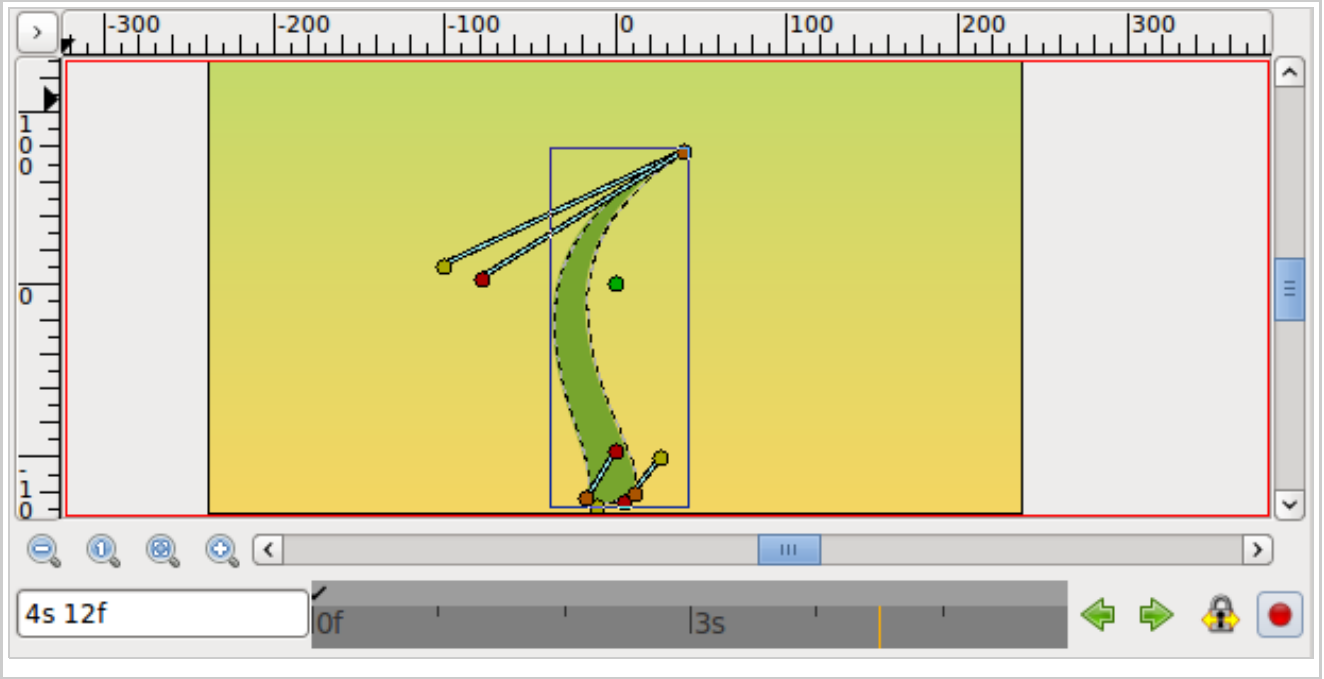
动画干

在画布“菜单中，选择”插入符号菜单图标的左上角，那里的统治者相交，然后选择“编辑→属性”。转到“时间”选项卡，设置“结束时间”，“6S”，然后单击“确定”按钮。

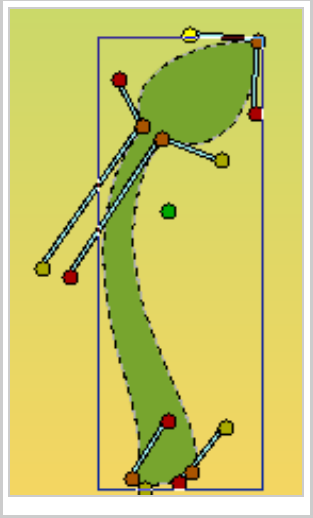
单击开始的timetrack（“0F”），然后，在关键帧面板（带钥匙图标），单击该按钮的“+”图标，添加一个新的关键帧， 关键帧使我们能够*安顿下来*场景，即一个关键帧，每一个元素的场景就会记住所有的属性。再次点击timetrack，在“4.5秒”。按下绿色的圆圈在右下角的画布上（或您有任

何图标，这取决于你的图标主题）切换到动画编辑模式（循环，现在是红色）。

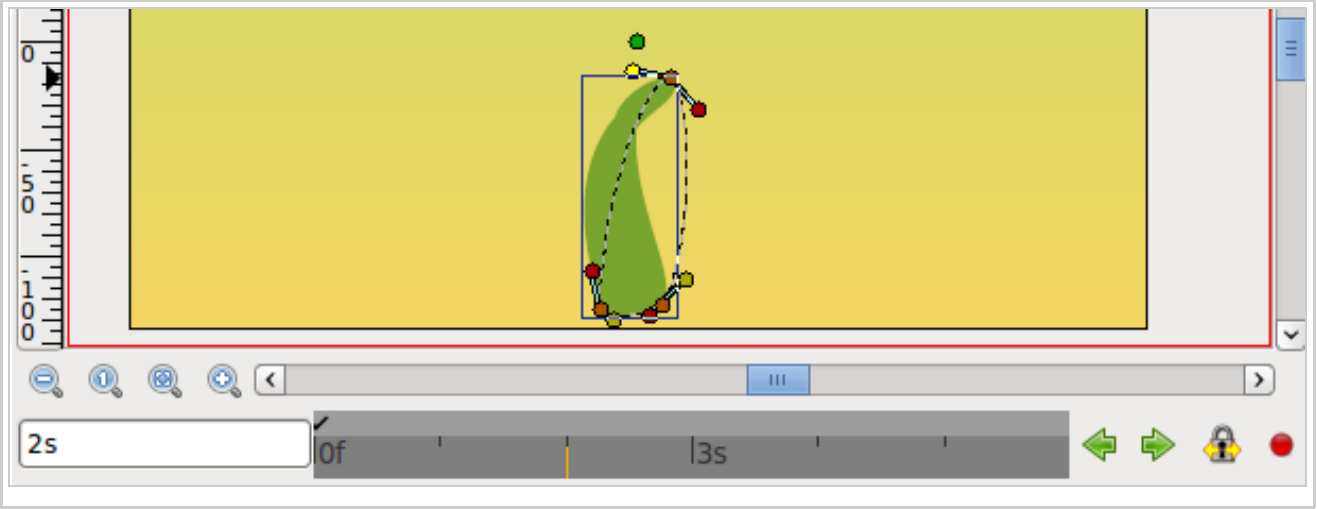
随着变换工具，选择绿色的新芽，和移动上的顶点到干。你可以玩的顶点手柄弯曲的形状一下，如果你想要的。



当你还在为“4.5秒”，用鼠标右键单击上干的边界，接近顶部，并选择“插入项目（SMART）”。做同样的，在另一侧的杆。这些新的点上单击鼠标右键，并选择“分割切线”。然后，尽量使形状看起来像一个在图像上，创造的花蕾。



现在，如果你点击“2秒”（例如），你会看到的花苞的形状略有可见，即使是相当小的萌芽，即使芽鸭是不可见的。



注意

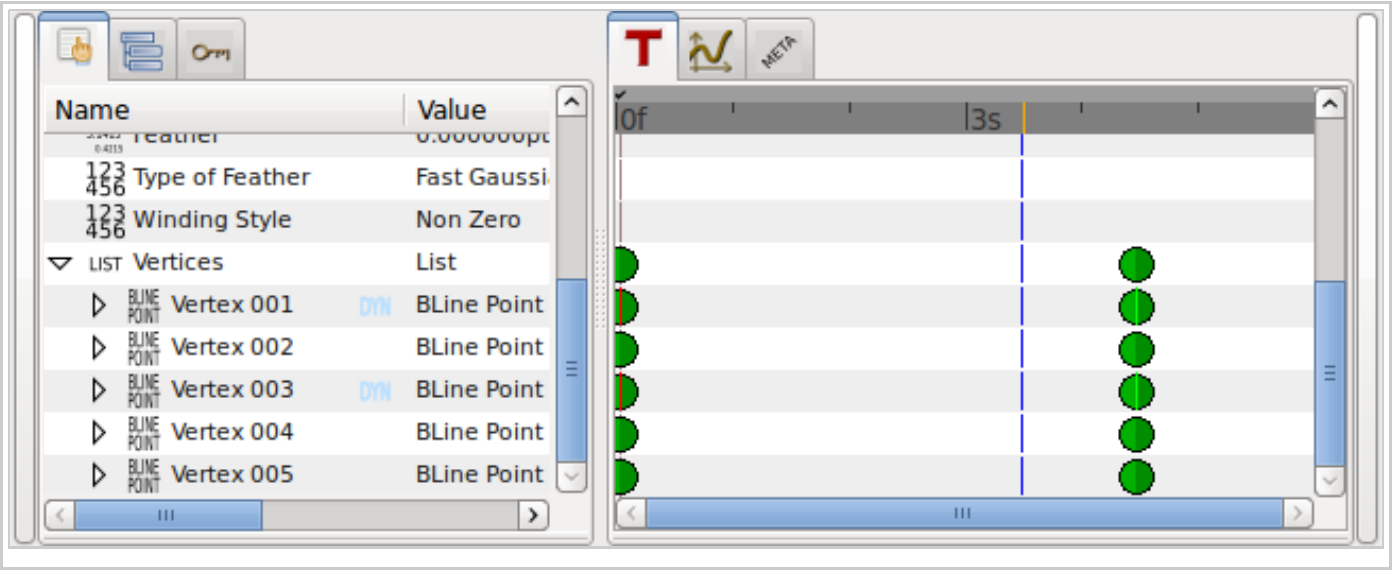
由于0.63.02中引入的一个错误，“插入项目（SMART）”将不会产生正确的“关闭”点的前一个关键帧（0）。你有时间光标移动到0F右键单击每个顶点，然后选择“设置活动点关”。

发展附注：

在即将到来的版本（0.63.05）这个错误是固定的。

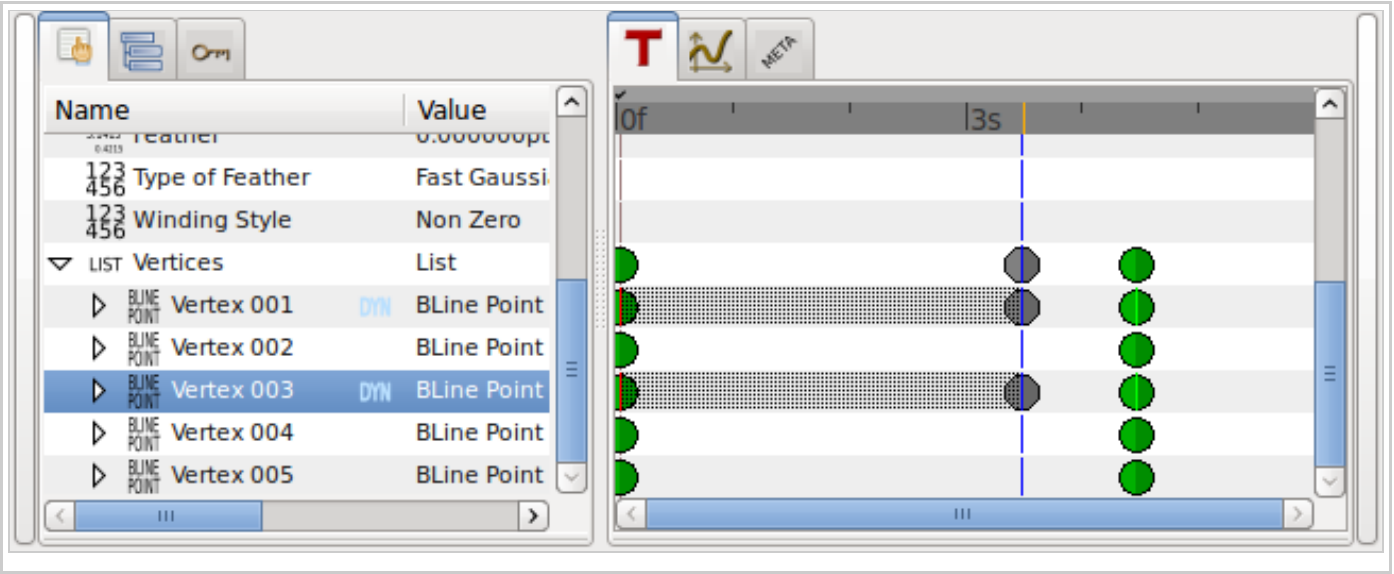
比方说，我们希望萌芽状态，只出现在3.5秒，全尺寸在4.5秒。

点击“3.5秒”的timetrack。现在让我们看看在“PARAMS”和“Timetrack”的底部面板。你会看到，每个参数中的params面板匹配的行在Timetrack面板。最后一个参数是顶点的列表。在左边的小箭头展开的列表。您应该会看到这样的事情：



每个大绿点（或航点）代表记录的值（这里是顶点的位置被记录在0F时，我们提出了一些顶点或顶点手柄的关键帧，并在4S）。我们的加入使萌芽状态的两个顶点被标记为“DYN”（动态）。右键单击他们的params列表中，并选择“马克Activepoint关”。

面板应该是这个样子的，灰色的部分是部分在萌芽状态的顶点有没有影响干。



例如，如果你点击“2秒”，甚至“3S”现在，芽形状是不可见的。它开始后3.5s的出现只有一点点。

然而，干的形状可能看起来非常漂亮，在其生长期间介于0和4。确保你还在动画编辑模式，并调整形状，在不同时刻的时间，才能得到自己喜欢的东西。

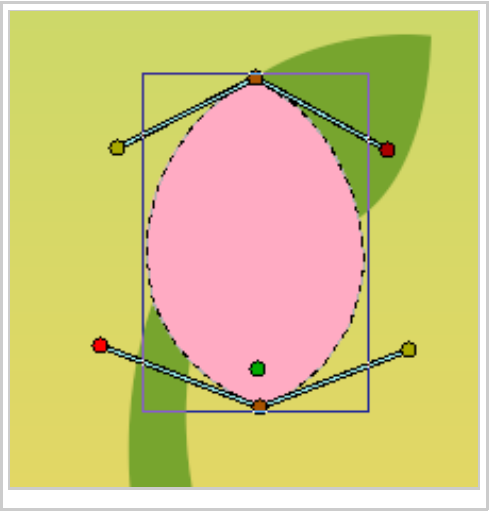
干的动画现在已经完成，但它仍然缺乏的花瓣。您可以观看预览你的动画：转到“文件”→“预览”，验证等产生的预览，并观看。

注意
预览往往是像素化，模糊，但在最后的渲染，将洗净切。可使用“缩放”和“帧每秒在预览对话框窗口中的较高值更高质量的预览。

添加的花瓣

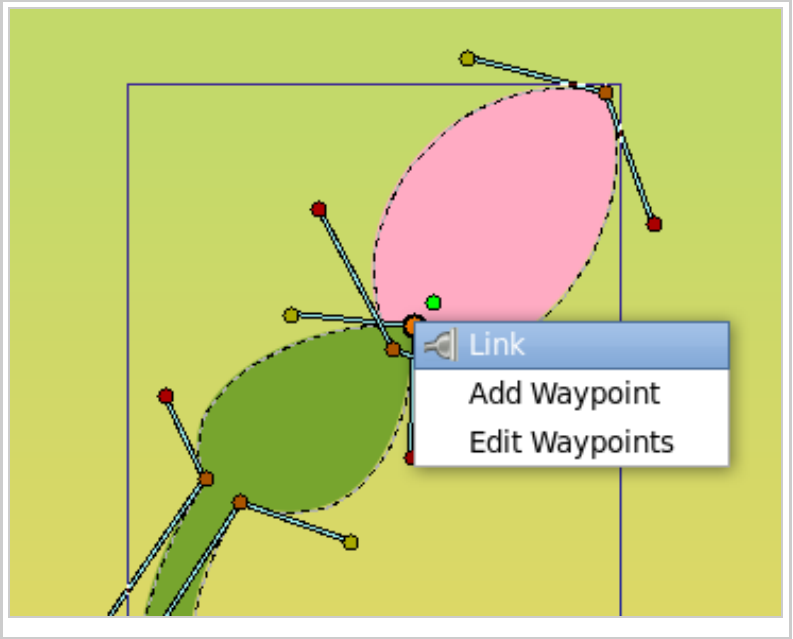
现在离开“动画编辑模式”，通过点击右下角的帆布上的红色圆圈。

更改填充颜色为粉红色，并创建一个花瓣的LCD显示如左图即表示感应工具。你会发现，绿色的鸭子的形状，可以方便地运动是在画布中心。选择所有的花瓣与 Ctrl键 一个 顶点和移动他们的鸭绿（变换工具），如图所示。



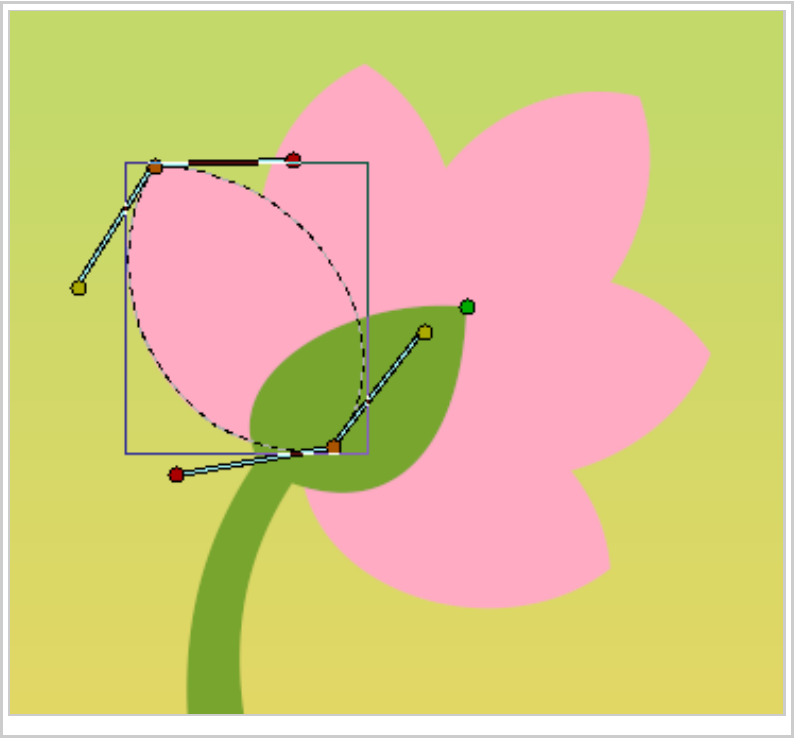
然后拖动绿色的鸭子非常接近顶端的芽。 一个 再次命中 Ctrl键 选择所有的顶点的花瓣和调整这一点与旋转工具。此外，在图层面板中，选择花瓣层，并把它干层下的。花瓣上的单击以选中它，然后按住Ctrl键单击干。应选择这两个对象。

现在点击的顶点在茎的顶端，按住Ctrl键单击的花瓣（鸭绿都应该出现在一个较浅的颜色，因为他们的选择）。然后右键单击上的茎顶顶点，然后选择“链接”。花瓣动了一下，鸭绿卡装在阀杆的顶点。



现在，有一个链接之间的花瓣和最上方的阀杆，阀杆移动的顶部时，花瓣将跟随移动。（如果移动的花瓣，绿色的鸭子干的顶部会移动，但我们不希望在这里做到这一点。）

在“图层”面板中，选择新创建的的花瓣层和复制它（第三个按钮，在图层面板的底部）。在画布上，按 CTRL 一个 选择的所有顶点重复的花瓣，然后将它们移动一点，这样的花瓣不再是重叠的。（不要将鸭绿，只是橙色的）。重复这个过程几次，得到的东西看起来像这个图像。



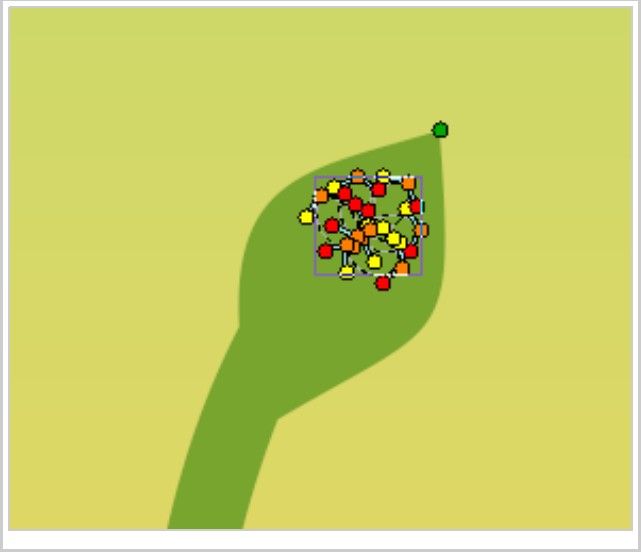
请注意，重复的花瓣也链接到干。如果你回到第一帧，你会看到，花瓣是可见的。我们不希望出现这种情况。我们要结束时的增长几乎出现开花的花瓣。

隐藏的花瓣

比方说，我们希望的花瓣，在4秒后出现一个小的动画，并为5秒，而不是可见，全尺寸全尺寸。

切换到“动画编辑模式”，再点击绿色圆圈在右下角的帆布。但是，如果我们将去“4S”，并对其进行修改，然后他们也更改为“5S”。因为花瓣的形状/位置是不固定的时间在这一刻，任何航点或关键帧。这意味着，我们需要一个关键帧，在“5S”。在的timetrack，单击“将光标置于5秒。在关键帧“面板中，点击“+”添加一个新的关键帧。

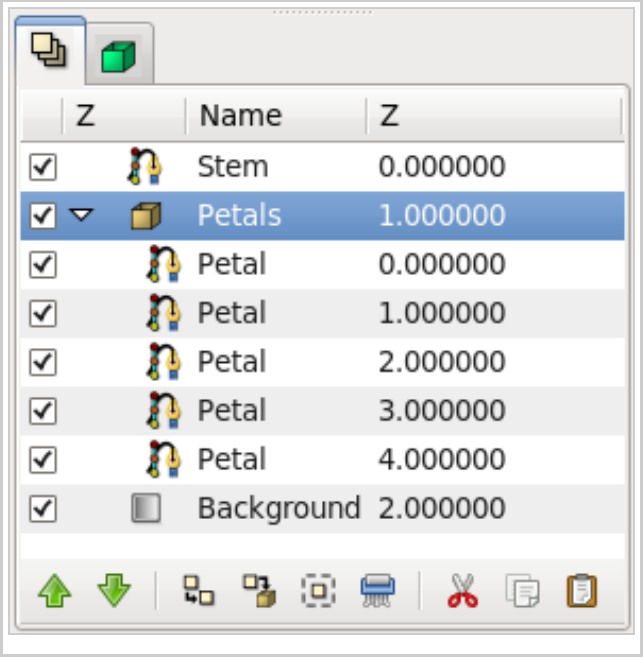
现在点击“4S”，然后在“图层”面板中，选择所有的花瓣层（Ctrl +单击），然后按 CTRL 一个 选择所有的花瓣顶点。它们缩小的缩放工具，并移动它们，所以它们被隐藏的干，如下图所示。



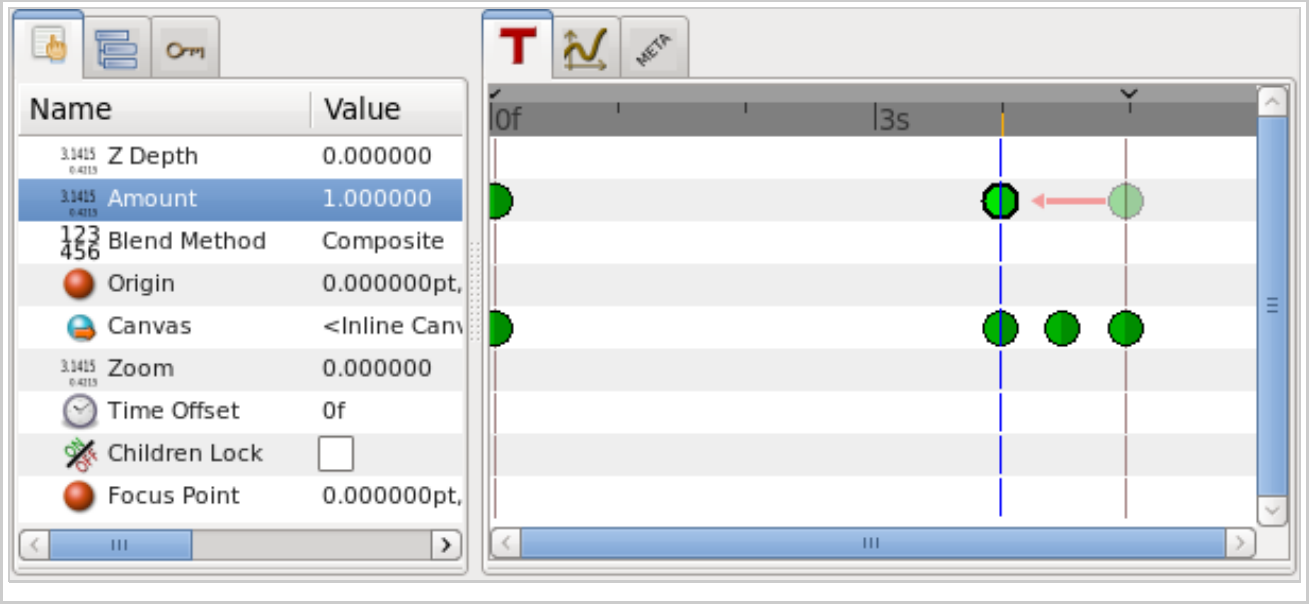
从4秒至5秒，花瓣现在出现开花。但是请注意，我们有一个关键帧，在0还记得花瓣形状。这使

得问题 - 从第一个关键帧到4S关键帧的花瓣仍然清晰可见。我们可以做的花瓣小，隐藏在每一帧从0到4S调整它们的大小，或者我们可以让他们在此间隔中不可见。

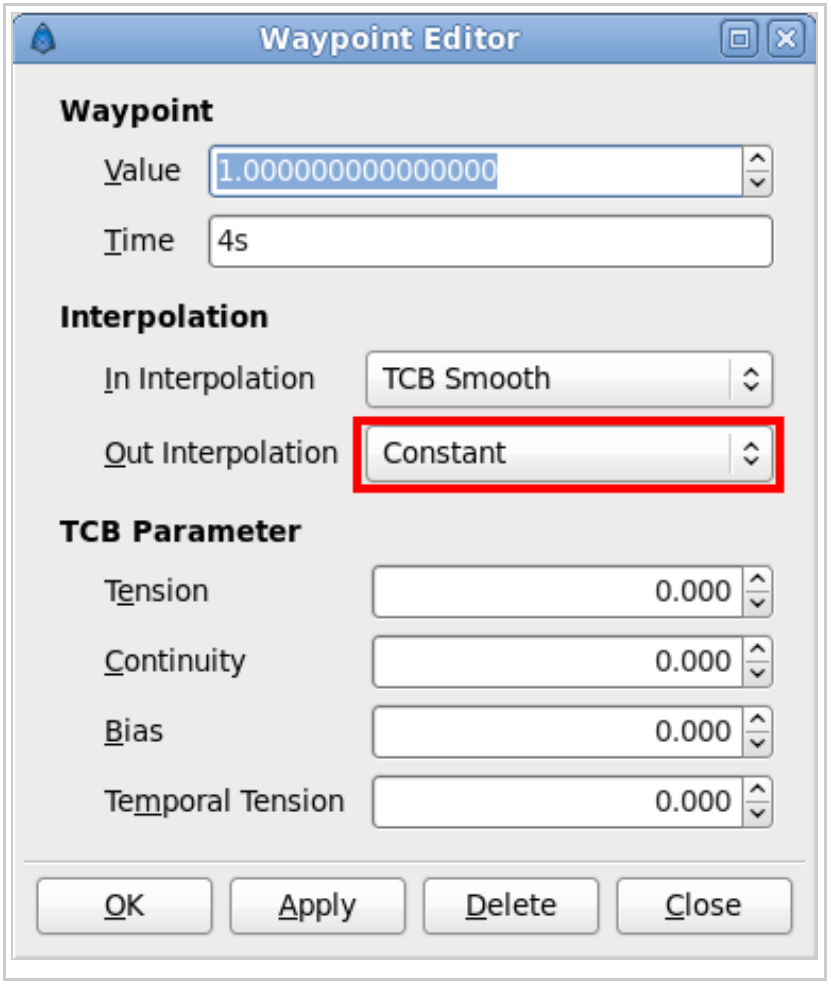
让我们选择第二个解决方案。为了使事情变得更容易，我们要的花瓣层封装成一个内联画布。选择所有的花瓣层，右键点击图层面板上，选择“封装”。您可以重命名图层，使事情变得更容易理解。



选择“花瓣”内联画布，并跳转到第一个关键帧。在param选项卡，设置“数量”值“0” 。现在就看不到该关键帧的花瓣。请注意，两个航点被添加在前面的“金额”的参数，一个在0秒，另一个则在5秒。拖到4S店，5S的航点，不透明度的花瓣将在4S。



还有一个遗留问题：从0到4，不透明的花瓣慢慢增加，使花瓣可见时，他们不应该。为了解决这个问题，我们将改变量插值方法。右键单击的金额航点0F，然后选择“编辑”。会出现一个新的对话框，您可以在其中选择In和Out插。设置“输出”插值“常数”。



尖
您还可以更改航点内插用鼠标右键单击它并选择“输出→恒”。

这意味着，该航点*后*，“数量”值将保持不变，直到遇到其他航点。因此，从0F 4S店的数量值将等于0，并在4S，它会突然更改为1，可见的花瓣，如预期。另外，我们也可以达到同样的效果，通过设置在4S “常数”在插值的航点。

请注意，（半）航路点的变化，从一个绿色的圆圈（即量参数的流畅的动画效果），一个红色的步骤（突然加大，量参数）。

现在，你就大功告成了。干成长为4.5秒，然后保持不动，最后1.5秒。被隐藏的花瓣，直到4秒钟，然后4至5秒快速增长，并保持最后1秒。

点击“文件”→“渲染”渲染动画。选择任何你想要的格式，并确保“使用当前帧”选项处于未选中状态（否则，将被渲染一帧）。

接下来的步骤

这是结束的入门教程。从这里，你可以看一看在接口上，或继续读书或做其余的教程。手册列出所有可用的文章读了一个更全面的了解，Synfig。

语言：	**English** • español • français • italiano • português • română • русский • 中文（中国大陆）

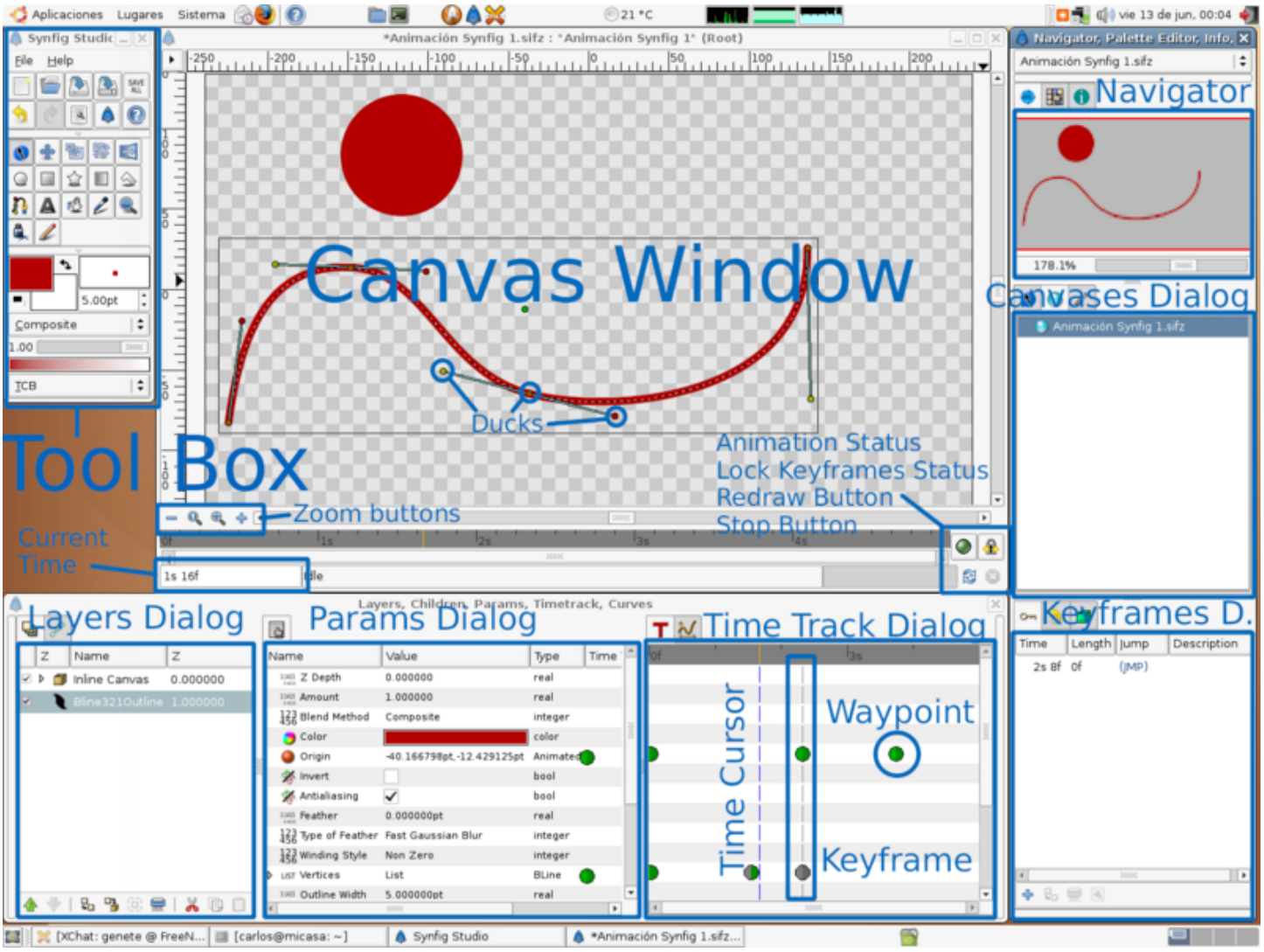
取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Flower_Animation&oldid=15553 “
分类： 教程 | 教程中级 | 更新

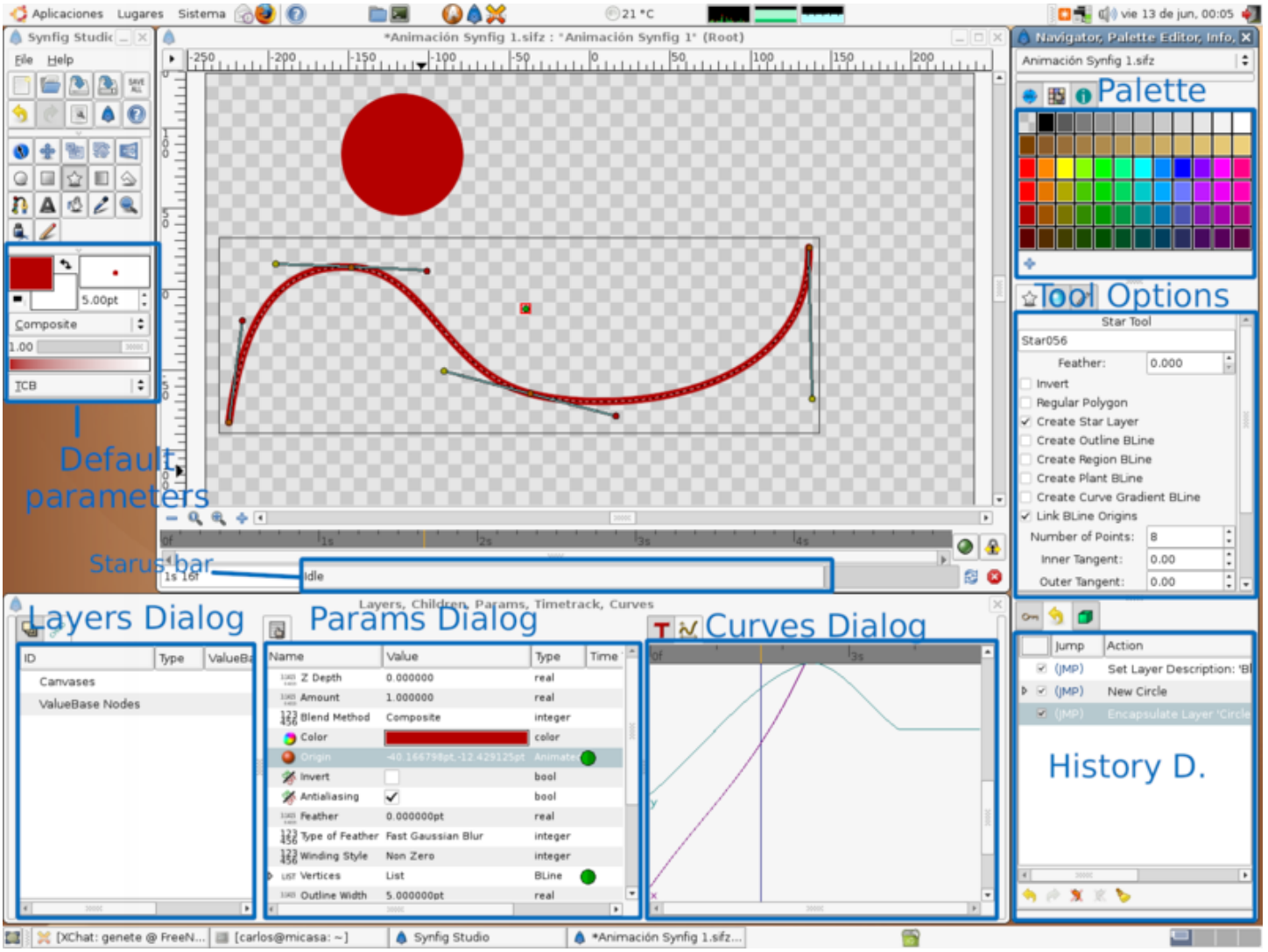
- 这页的最后修订在2012年3月27日（星期五）19:18。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

快速查看

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский





语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Quick_Overview&oldid=16202 “
类别： 手册

- 这页的最后修订在2012年6月6日，18:15。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

接口

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA

此页面需要一个更好的布局！

Synfig Studio并没有在一个窗口中启动，但在您的桌面上打开一个单独的窗口数量。如果你是熟悉的GIMP (http://www.gimp.org)，你会认识到这个布局。本页面尝试不同的元素，你会发现打开后synfig给你一个简短的介绍。

内容

- 1 在工具箱窗口
- 2 画布窗口
- 3 导航器，工具选项和“图层”面板
- 4 的参数和时间跟踪面板

“工具箱”窗口

工具箱是主窗口Synfig：如果你有多个打开的项目，只会有一个工具箱。

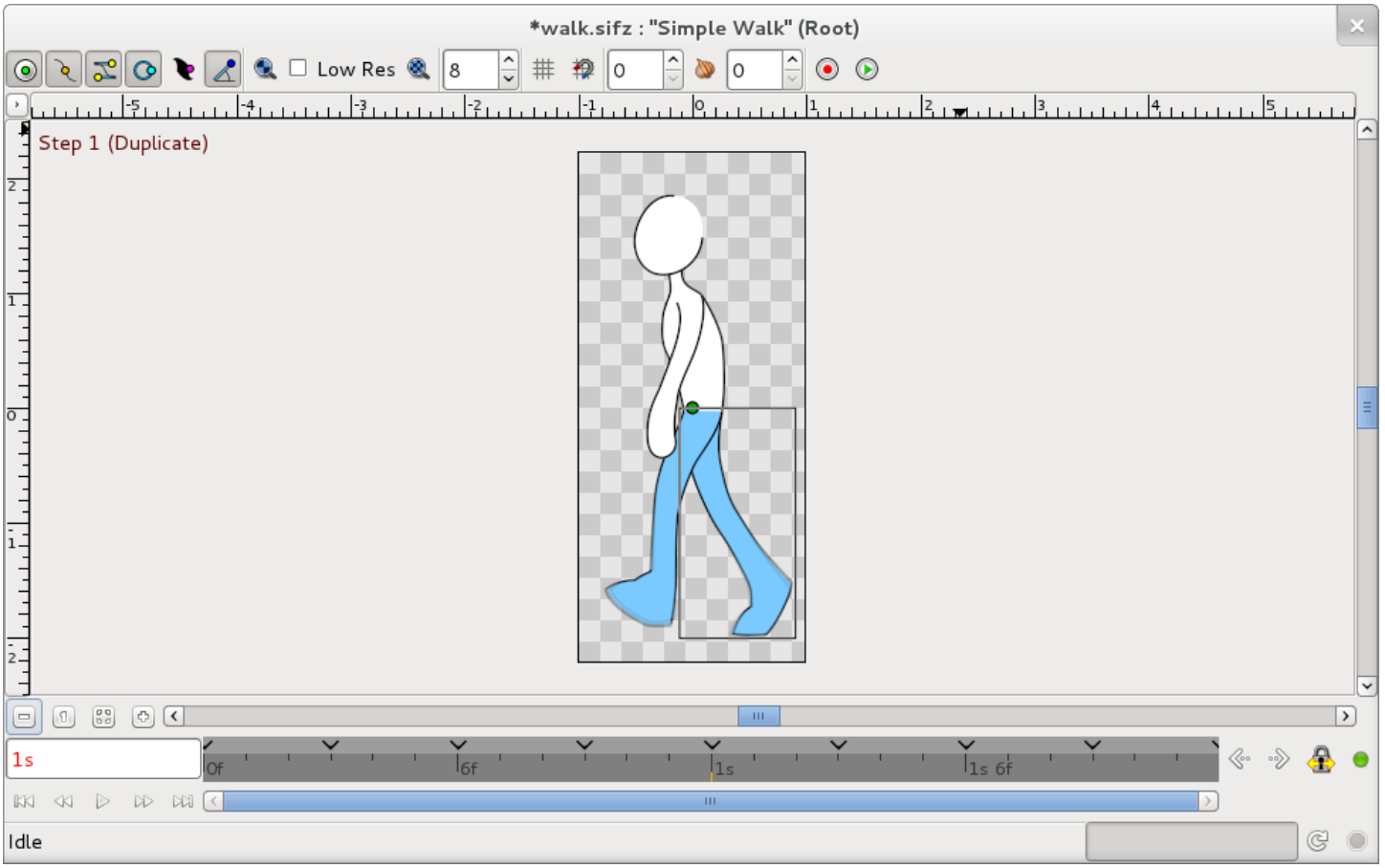


“工具箱”

该窗口被分离成三个区域或调色板：

- 上部面板包含按钮，使用标准的**文件操作**：创建一个新的文件，打开文件，保存（全部）文件（S）（下一个新的名字），撤消和重做以及访问设置对话框和帮助系统。
- 在调色板下面的**工具**，它允许你创建和操纵的对象（或更好：层，每个对象是在自己的层）。你可以找到每个工具的详细说明。
- 最低的调色板包含新的层次：前景和背景颜色，线条宽度，不透明度和图层模式的**默认设置**。

画布窗口



一旦你打开一个文件或创建一个新的项目（例如，通过在工具箱中的按钮），你会看到**画布**窗口。在这里，您将创建动画！

虽然大多数图形应用程序有一组在屏幕上方的菜单，顶部的MDI窗口，或在绘图窗口的顶部，Synfig有一个**插入符号**：在画布的左上角的黑色小三角。之下是你所期望的所有的菜单，并允许您访问最Synfig的功能。

该区域的灰色复选板模式是您的**工作区**，您可以在其中创建元素/层和操作。

时间线，你可以看到这里的图片时，才会出现在您的项目设置对话框，你定义了一个非零的时间。在左边你可以看到当前帧的数量和右侧的两个按钮，切换动画状态和锁定/解锁的关键帧。动画基础教程提供了一个很好的介绍了如何使用此按钮。

在上面的图片中，有三个元素在画布上，黑色曲线- BLine -被选中。小色点的控制曲线，被称为鸭。

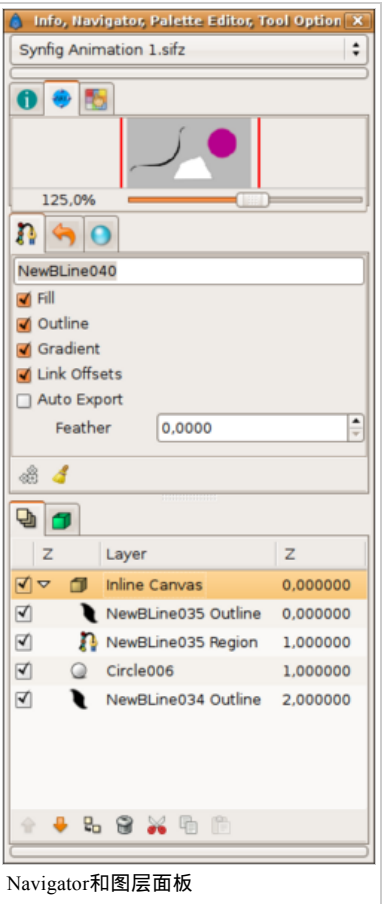
导航器，工具选项和“图层”面板

再次第三个窗口包含三个方面，每一个都可以显示不同的面板：在本图中，导航面板，工具选项面板，在图层面板是活动的。

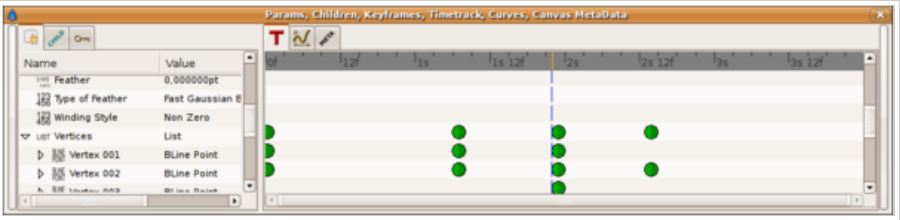
您可以访问其他面板的详细描述。

参数和时间跟踪面板

第四个也是最后一个窗口中显示的的PARAMS面板，在这里你可以找到详细的参数和设置的有源元件，如颜色，宽度，透明度，位置等。右边是时间跟踪面板，可让您创建和修改航点。



Navigator和图层面板



参数和时间轨道板

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Interface&oldid=14361 “
分类： 手册 | 教程 | 教程基本

- 这页的最后修订在2011年8月26日，10:55。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

BLINE工具

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский



ALT-B

内容

- 1 简介
- 2 用法
- 3 选项
- 4 其它来源的信息

介绍

的Blines是最常用的对象，在任何正常完成Synfig动画，LCD显示如左图即表示感应工具使您能够创建他们。

用法

LCD显示如左图即表示感应工具“按钮，让你在创建BLINE模式。要离开这个模式，只需选择工具箱中的另一个工具。这是很容易使用这个工具：

- 单单击创建新的顶点。正切值被设置为（0,0）和顶点成为一个尖角。
- 单击并拖动产生新的顶点，在那个顶点，并允许修改的正切值。延长的切线平滑的边角。
- 每个新的顶点被附加到以前由Bezier样条线所定义的顶点的位置和它的切线。
- BLine是按顺序创建一个顶点接着一个。
- 贝塞尔圆弧的终点指导下弧创建，直到你关闭它。的下创建BLine的将是以前创建的BLine无关。
- 鸭点击和拖动，可以调整新创建的顶点。
- 您也可以右键单击一个顶点上的鸭或相切的鸭子，它会提供一个上下文菜单：
 - 切线鸭：“分割切线”将分裂的切线，这样就可以独立修改拱的光滑曲线的终点。“合并的切线”将合并独立的切线，所以，你可以调整两个连接beizer曲线的终点的拱门。
 - 对于顶点的鸭子：的“循环BLINE”或“UnLoop BLINE”（如果它已经被循环或不）可让您关闭或打开bline的的。“删除顶点”可以让你删除的顶点。
- 您也可以右键单击中间的光滑曲线。“插入顶点”允许插入一个顶点（和其切线智能相邻的顶点值），在你点击。

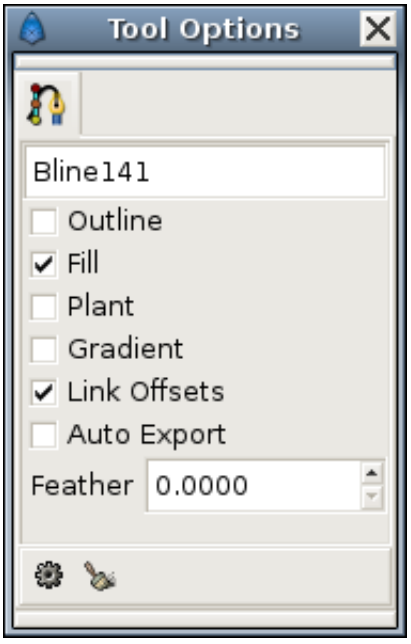
要完成Bline：

1. 选择其他工具。
2. 或者，单击工具选项面板上的齿轮按钮。

要清除工作Bline的，按“Esc”键。

选项

此工具具有以下选项：



- BLINE层的名称。设置的文本输入框的名称，您将创建的Bline。在这种情况下，它是“Bline141”。此输入的文本将解析结束的字符串，如果发现任何整数，这个数字增加为下一次你创造其他Bline的。如果没有号码被找到时，它增加了一个三位数数字创建下一Bline。
- 大纲复选框。如果选中它创建了一个大纲层。
- 填充“复选框。如果选中它创建了一个区域层。
- 植物复选框。如果选中它创建了一个工厂层。
- 梯度复选框。如果选中它创建了一个弯梯度。
- 链接偏移“复选框。如果启用它连接的植物，地区或大纲的偏移参数，如果他们两个人（或他们）进行检查。
- 汽车出口复选框。如果选中它会自动导出顶点参数（这是一个LCD显示如左图即表示感应型参数）
- 羽毛（绒）数字输入字段。在设置区域层或大纲层创建的的羽毛参数的。

其他信息来源

看到这个视频教程看到它在行动。

阅读创建形状，其中谈到一个小的LCD显示如左图即表示感应工具。

LCD显示如左图即表示感应速度，这就解释了有关的金额的参数BLines的变化。

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=BLine_Tool&oldid=15554 “
类别： 工具

- 这页的最后修订在2012年3月27日（星期五）19:46。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

大纲层

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский

内容

- 1 关于纲要层
- 2 大纲图层的参数
- 3 外形图层的具体参数
 - 3.1 外形宽度
 - 3.2 展开
 - 3.3 夏普杯
 - 3.4 圆角开始
 - 3.5 圆形端
 - 3.6 Loopyness
 - 3.7 均质
 - 3.8 杂项

关于纲要层

大纲图层使用，中风或边缘填充的形状。他们给一个卡通看动画时，添加到填充的形状的边缘。独立纲要（中风）是用来定义倍的3D绘图和阴影（使用渐变或羽毛）一起使用，是一个艺术家的作品的基础。

要创建一个大纲层使用LCD显示如左图即表示感应工具，在工具选项面板中，选中“ *创建纲要BLine* “。一旦你完成了你的轮廓的几何形状的定义后，按“ *执行*“按钮（或选择其他工具或状态），你创建纲要层与当前的前景色。

大纲层参数

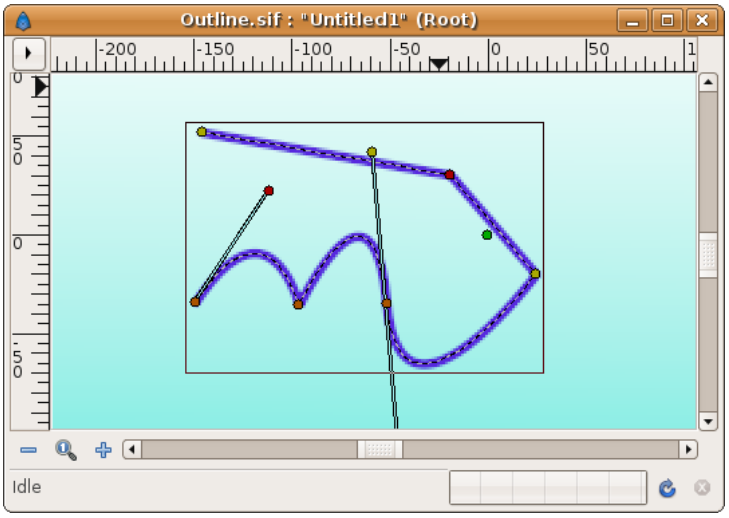
的封装层的参数是：

名称	值	类型
Z深度	0.000000	实
量	1.000000	实
混合方法	综合	整数
颜色		颜色
起源	0.000000u，0.000000u	向量
颠倒	☐	BOOL
抗锯齿	☐	BOOL
羽毛	0.000000pt	实
类型羽毛	快速高斯模糊	整数
绕线式	非零	整数
顶点	表	列表（BLINE）
轮廓宽度	2.000000pt	实
扩大	0.000000pt	实
夏普尖点	☐	BOOL
圆润的开始	☐	BOOL
圆形端部	☐	BOOL
Loopyness	1.000000	实
同质	☐	BOOL

外形图层的具体参数

“规划纲要”的第11个参数是常见的参数，它是共享的，多种类型的层。点击链接，看到自己的定义。只有特定的参数的封装层在这里描述。

这是一个简单的屏幕截图层的行动纲要：



外形宽度

纲要宽度参数是一个float值，以像素为单位的宽度在同一时间，所有点的曲线代表的基本价值。它的工作原理的宽度参数的顶点“子值。因此，设置轮廓宽度1.0px，那么所产生的价值在该顶点的呈现宽度从这个公式：W = OLW VW + 2E。

在哪里：

- W =宽度的轮廓在那个顶点。
- OLW整体参数的所有顶点的宽度（即的轮廓宽度参数）。

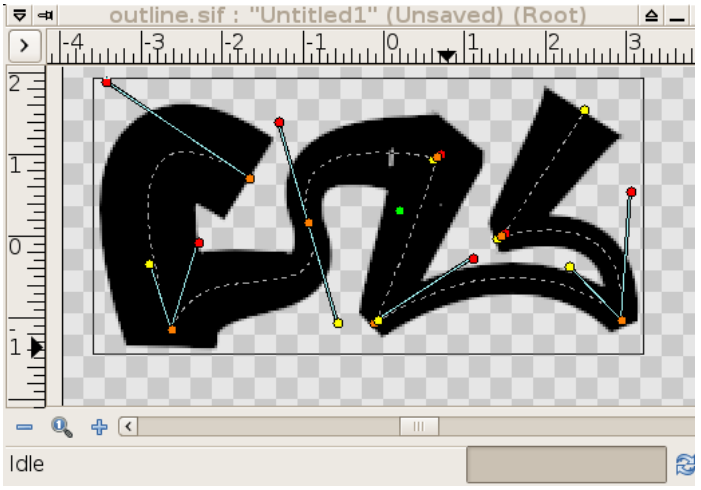
- VW =特定顶点宽度值。
- E =展开参数值。

的宽度的鸭会显示该顶点的半径值（W / 2）。

宽度端部被用于每个顶点是（（VertexWidth * OutLineWidth）+展开* 2）：

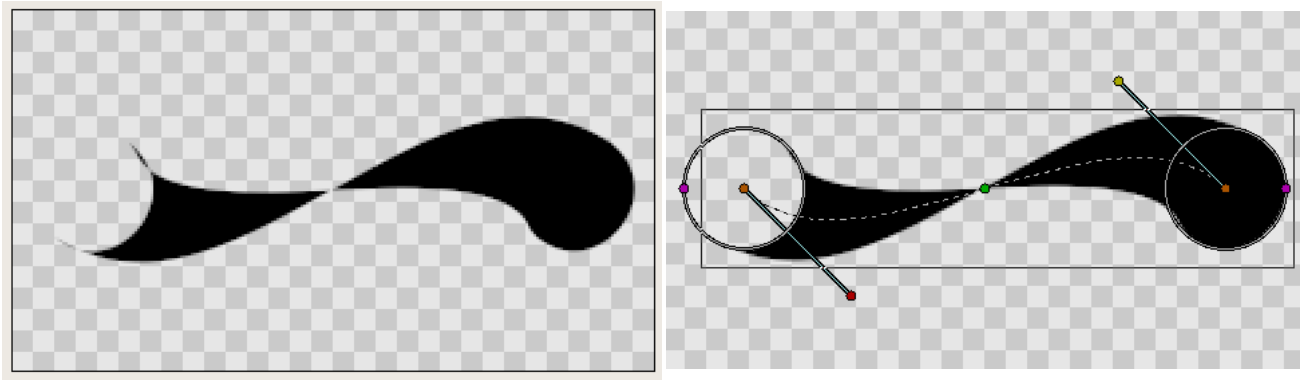


开始画面



后身价倍增的“轮廓宽度”

这是可能的，哪一种将顶点内而外的宽度值，指定为负值。下面是一个例子，其中的左顶点有负面的宽度和右侧有一个积极的宽度。注意边缘的顶点之间的bline如何彼此交叉在中间：



扩大

展开参数是相似的轮廓宽度参数，但而不是乘以每个顶点的宽度，它被添加到每个顶点的半径。换句话说（2 *展开）被添加到每个顶点的直径。

宽度端部被用于每个顶点是（（VertexWidth * OutLineWidth）+展开* 2）：



零'扩展'



非零“扩大”

夏普杯

启用的锐利尖点“的四角尖尖的时的切线分割：



没有锋利的尖点



锐利尖点

圆润的开始

启用“四舍五入开始'开始的轮廓圆润：



没有圆形的开始



圆形的开始

圆形端部

启用的圆形端“的轮廓圆润的结束：



没有四舍五入结束的



圆端

Loopyness

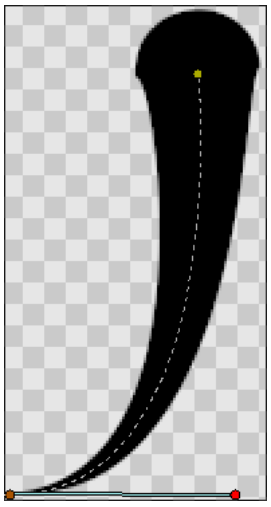
目前，此参数也绝对什么都没有！

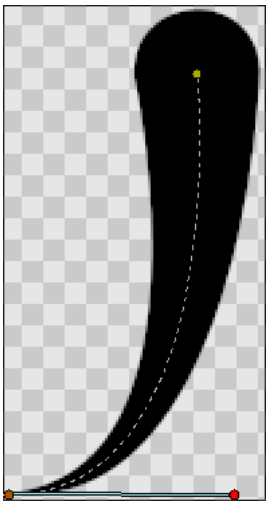
同质

启用'齐'的变化的方式的轮廓从一个blinepoint变化到下一个的宽度。中的每个点的bline有其自己的宽度，，和bline有它自己的“轮廓宽度'和'展开'使用的参数，以使最终在每个blinepoint宽度。“均质”参数控制的宽度之间插入两个相邻的blinepoints：

- “均质”没有被选中时，宽度线性插值，样条曲线的“T”参数 (http://en.wikipedia.org/wiki/Bézier_curve) 。
- 当“均质”被选中，宽度线性插值，样条曲线的长度。

关闭同质化，往往使波诡云谲的bline看看脂末。也许这是一个错误：


不均质


同质

杂项

“反锯齿”复选框是不特定的大纲层，但它是非常有用的外形层。它使边缘看起来更平滑：





不抗锯齿

抗锯齿

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Outline_Layer&oldid=16341 “
类别： 层

- 这页的最后修订在2012年9月14日，10:27。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

区域层

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Region Layer

提供更好的翻译建议



关于区域层

区域层的外形很像层，但它描述的形状填充，而不是只是一个大纲。

区域层的参数

该区域的层的参数是：

名称	值	类型
Z深度	0.000000	实
量	1.000000	实
混合方法	综合	整数
颜色		颜色
起源	0.000000u，0.000000u	向量
颠倒	☐	BOOL
抗锯齿	☐	BOOL
羽毛	1.000000u	实
类型羽毛	快速高斯模糊	整数
绕线式	非零	整数
顶点	表	列表（BLINE）

在封装层的参数是完全一样的，除了该区域的层不具有的最后7个参数，这是所有特定为轮廓：

- 外形宽度
- 扩大
- 夏普杯
- 圆润的开始
- 圆形端部
- Loopyness
- 同质

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • 意大利语 • ROMANA • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Region_Layer&oldid=14448 “
类别： 层

- 这页的最后修订在2011年9月9日，06:25。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

“颜色编辑器”对话框

从Synfig工作室::文档

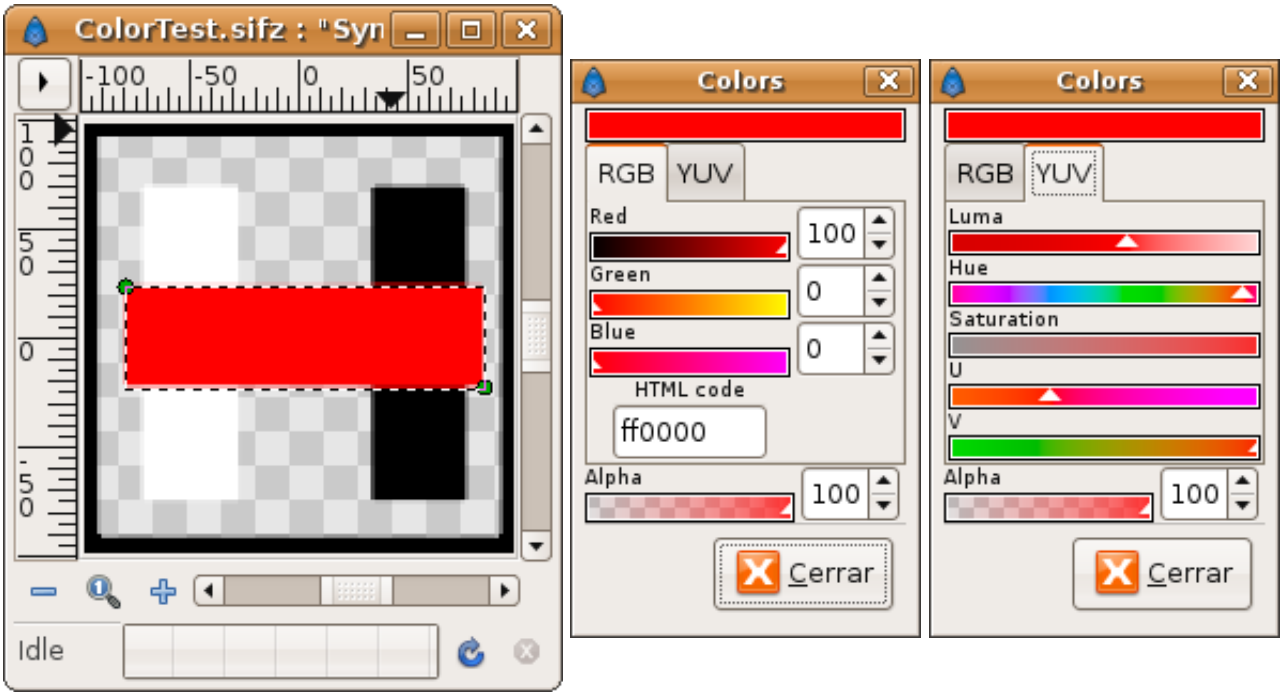
语言：	英语 • 意大利语 • ROMANA русский

内容

- 1 颜色对话框
- 2 实例的RGB通道外[0100]
- 3 Alpha通道的例子外[0100]
- 4 示例文件

颜色对话框

颜色对话框分为两个部分：一个是本身的颜色的alpha通道（不透明度的颜色）。颜色部分允许的颜色通道的变化，并显示颜色的十六进制表示。这个十六进制表示不包括alpha通道。





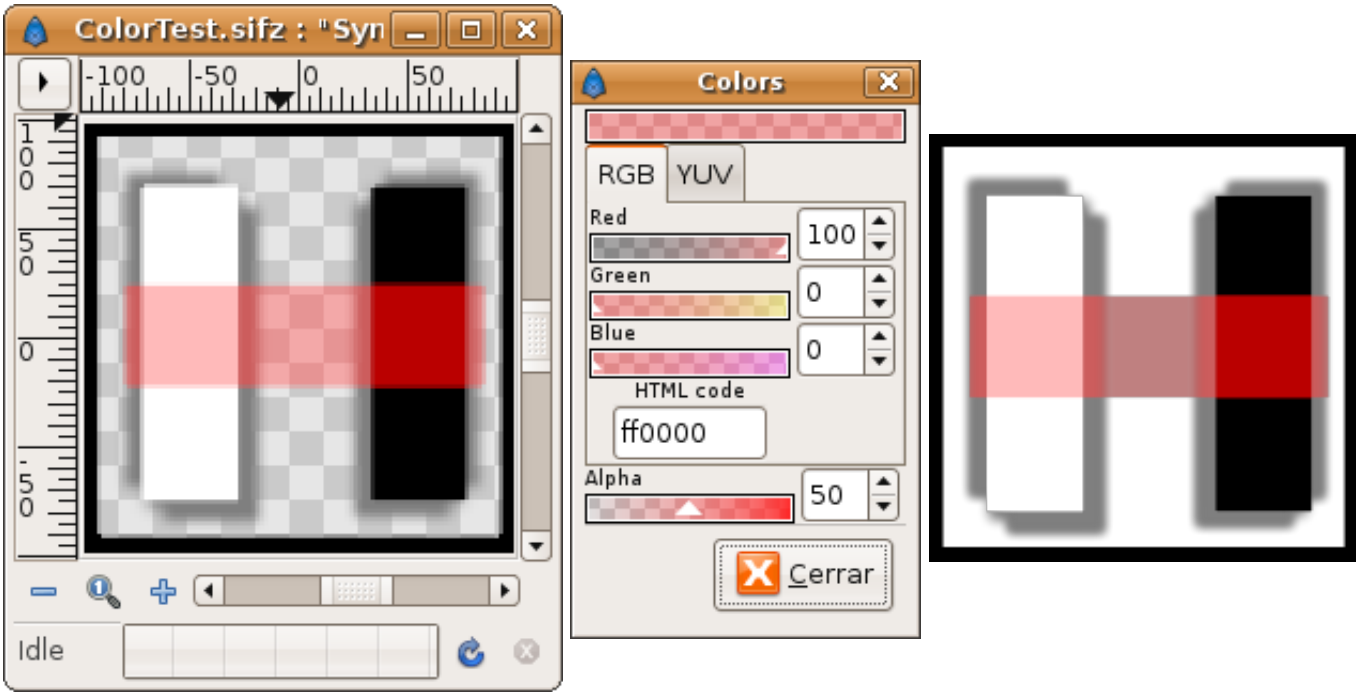
您可以将您正在编辑使用两种方法：，组成RGB（红色，绿色和蓝色通道）或YUV组成的（亮度，色调，饱和度，U，V通道）的颜色。选择一个选项卡以使用你喜欢的方法进行修改。

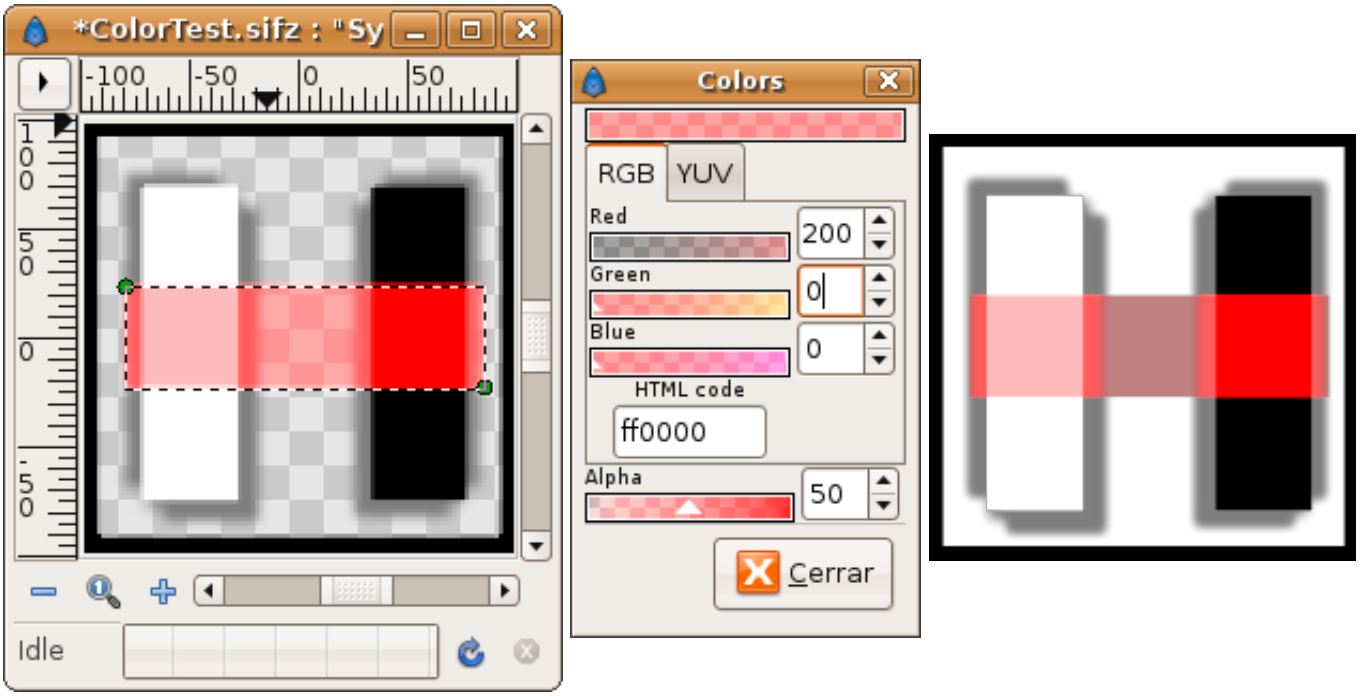
所有的RGB通道和Alpha值，可以修改使用的三角滑块或数字输入。在所有情况下的值可以是0到100之间。RGB值和alpha值，其实是可以高于100和低于0。如果你设置RGB值高于100，它会产生一个移位的颜色与透明度。同样的情况，如果值是低于0。您可以创建一个对象的颜色与α= 200。然后，如果你申请它在另一个层，α= 100，并使用“阿尔法以上”的组成方法。然后，您将得到一个合成的α-100（-100 = 100-200）。但无论如何，alpha值将被截断在[0,100]区间内呈现图像时，图像不能保持负字母或大于100％（*你确定吗？*）。

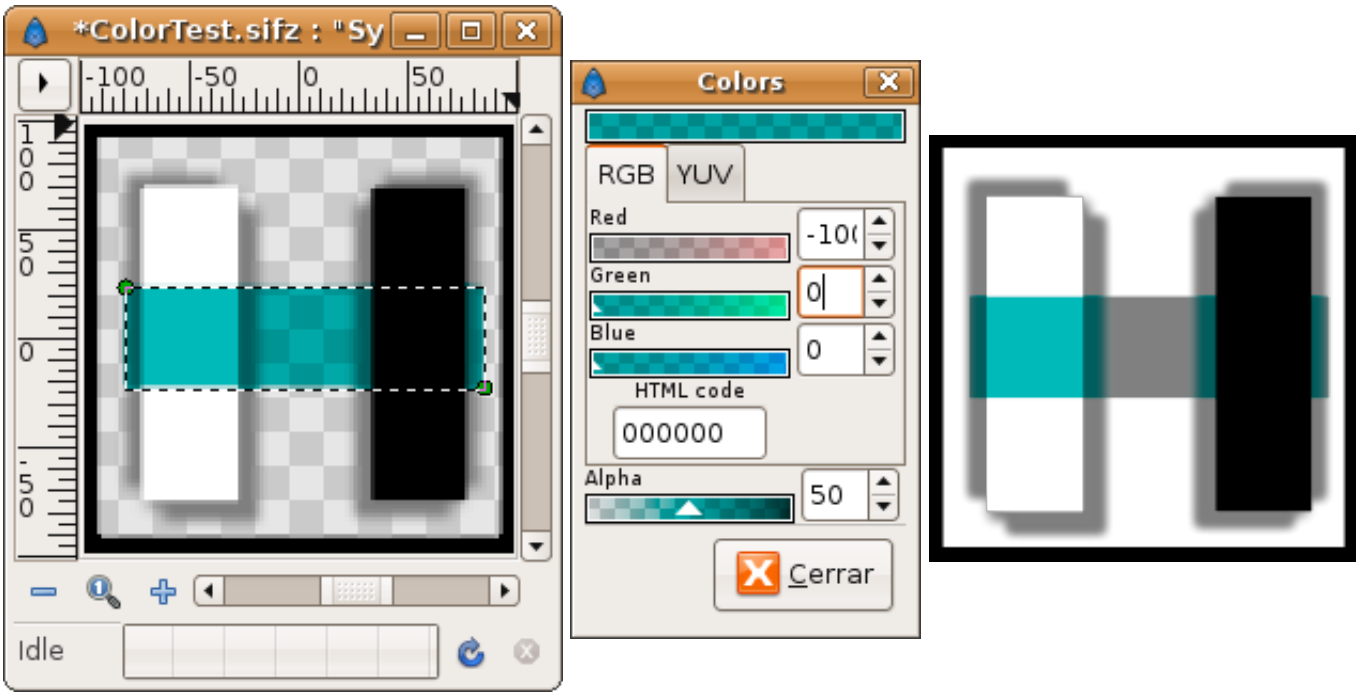
另一方面，YUV通道可以仅可使用三角滑块设置。这将是一个很好的功能，如果这些通道也可以修改其数值。

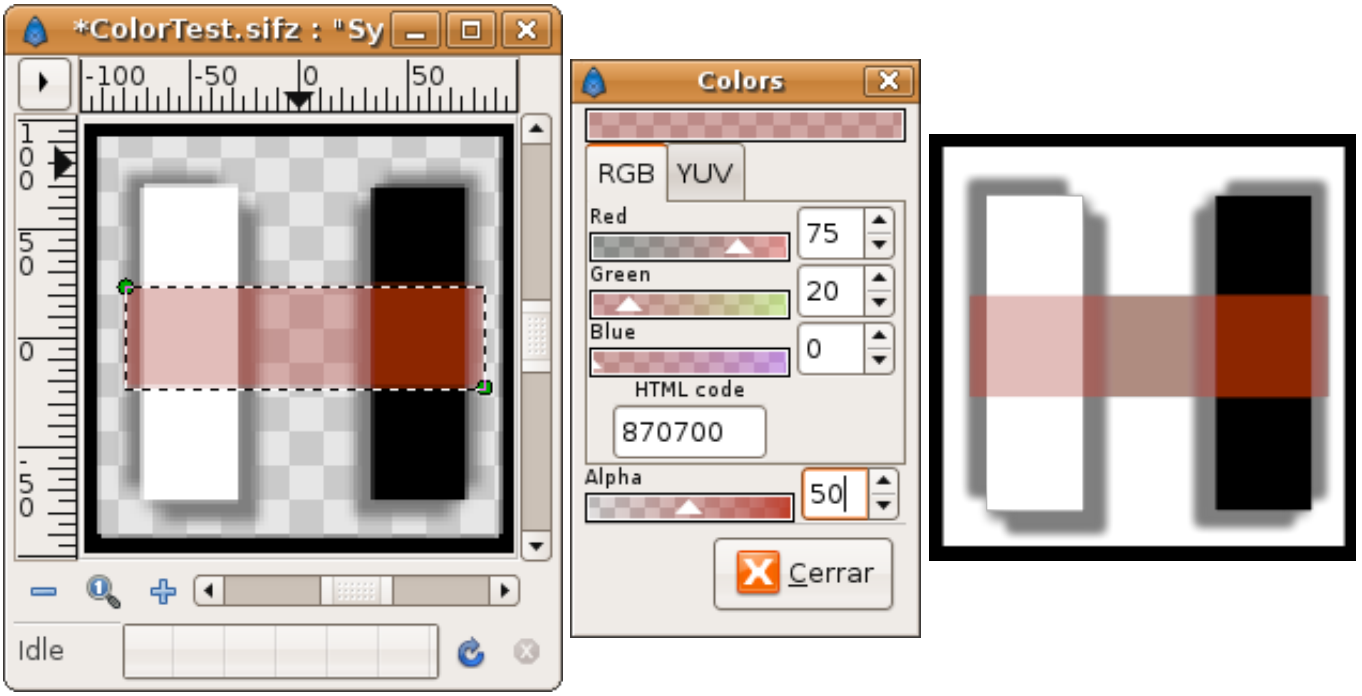
实例的RGB通道外[0100]

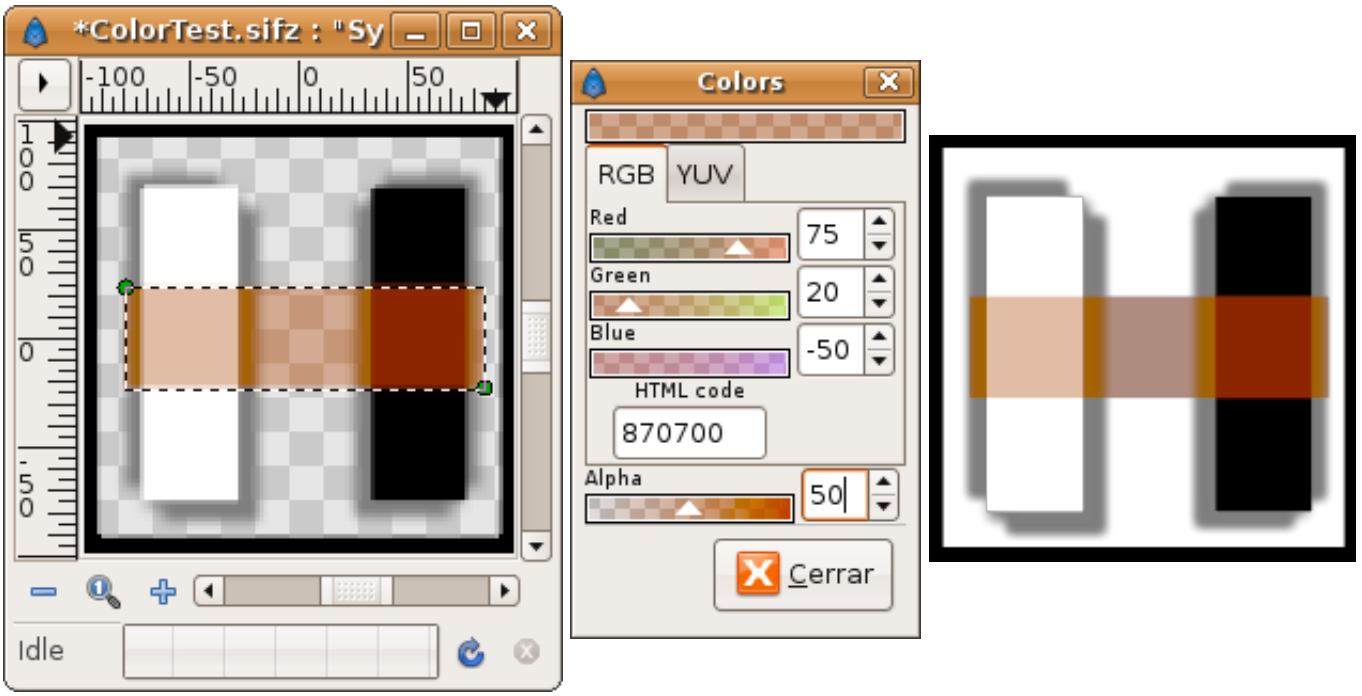
下面是一些例子，发生了什么时，一个颜色通道的值设置为值超出其自然范围。

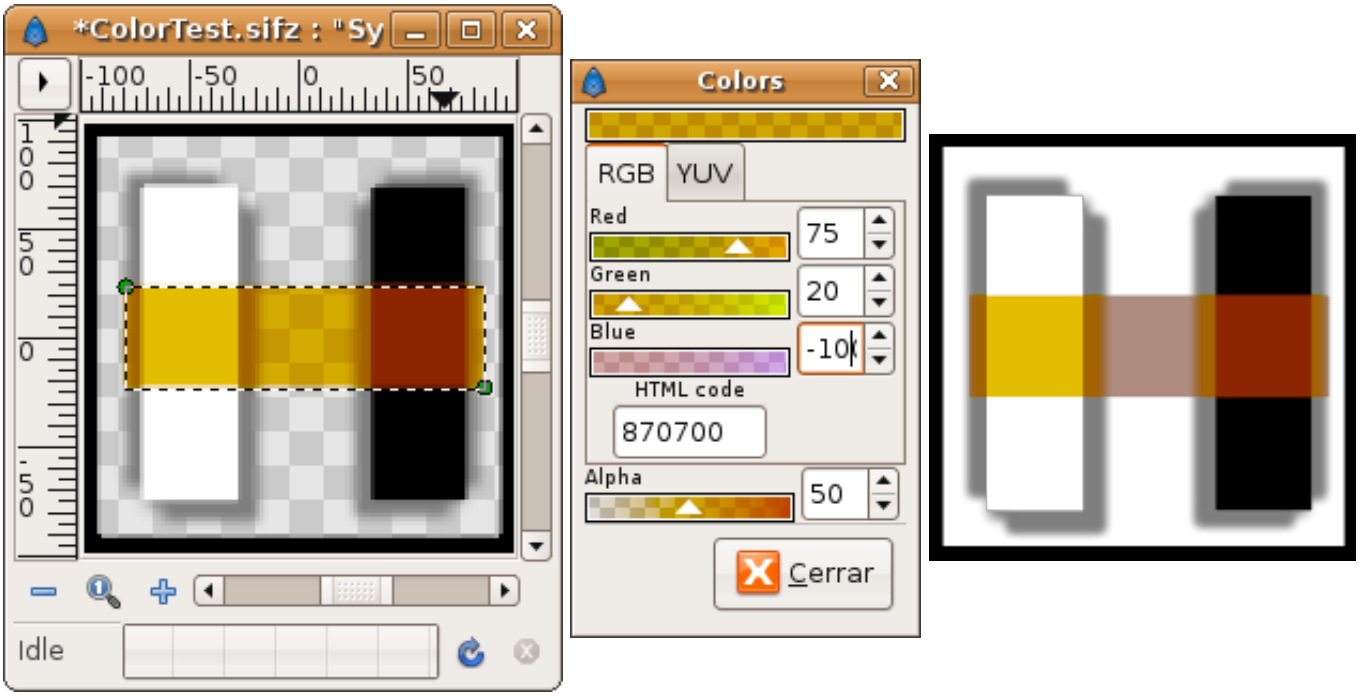


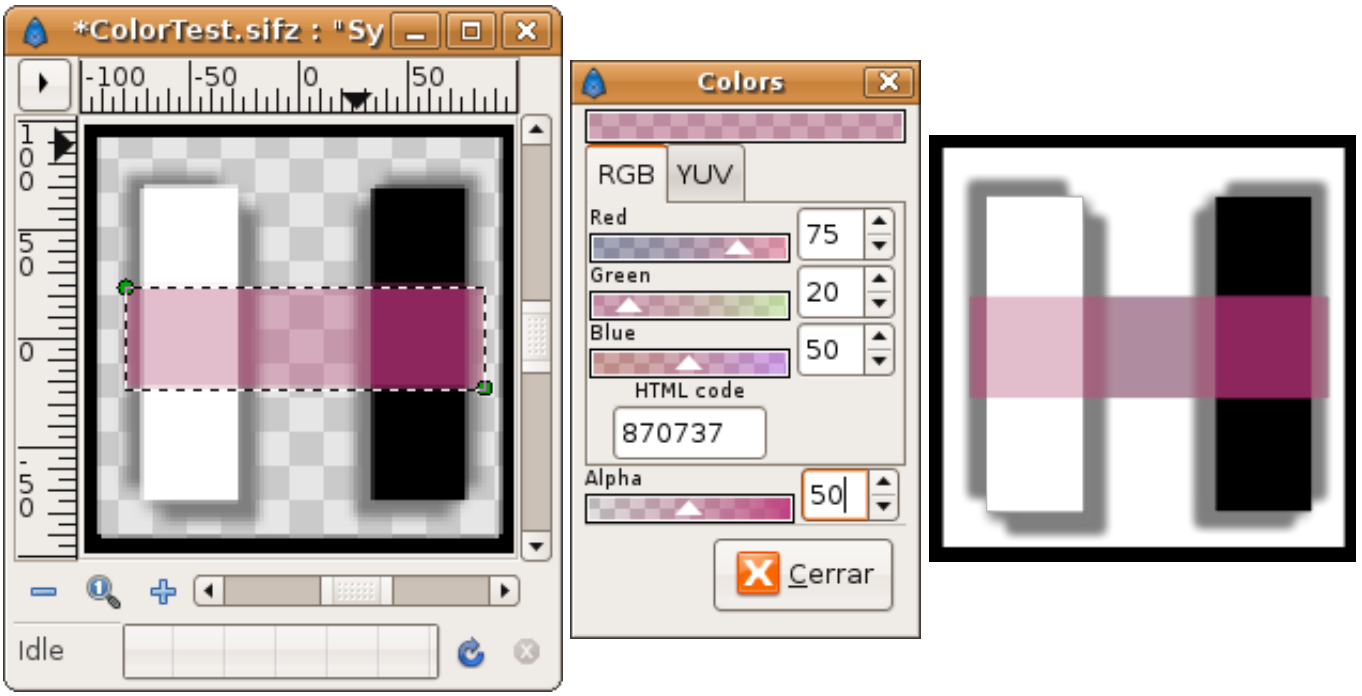

*ColorTest.sifz : "Sy
-100
-50
0
50
Idle
Colors
RGB
YUV
Red
200
Green
0
Blue
0
HTML code
ff0000
Alpha
50
Cerrar

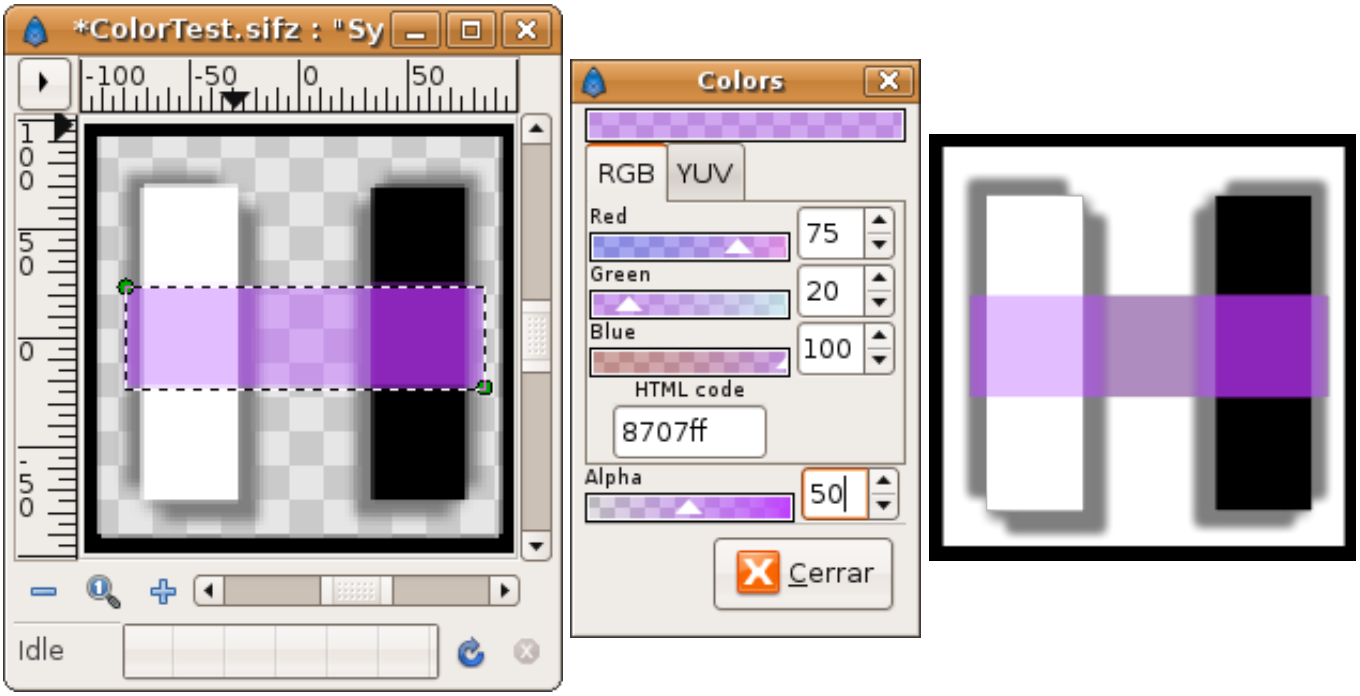

*ColorTest.sifz : "Sy
-100
-50
0
50
Idle
Colors
RGB
YUV
Red
-10(
Green
0
Blue
0
HTML code
000000
Alpha
50
Cerrar

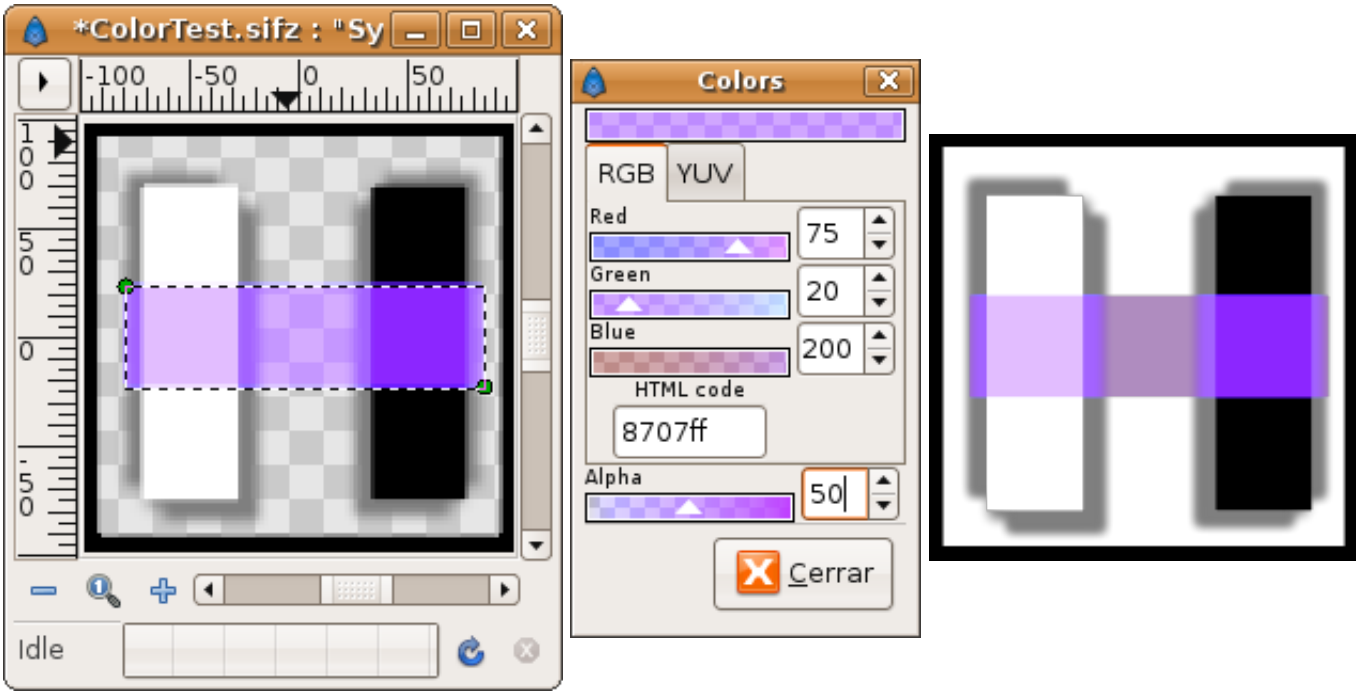

*ColorTest.sifz : "Sy
-100
-50
0
50
Idle
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
0
HTML code
870700
Alpha
50
Cerrar


*ColorTest.sifz : "Sy
-100
-50
0
50
Idle
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
-50
HTML code
870700
Alpha
50
Cerrar


*ColorTest.sifz : "Sy
-100
-50
0
50
Idle
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
-10
HTML code
870700
Alpha
50
Cerrar


*ColorTest.sifz : "Sy
-100
-50
0
50
Idle
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
50
HTML code
870737
Alpha
50
Cerrar



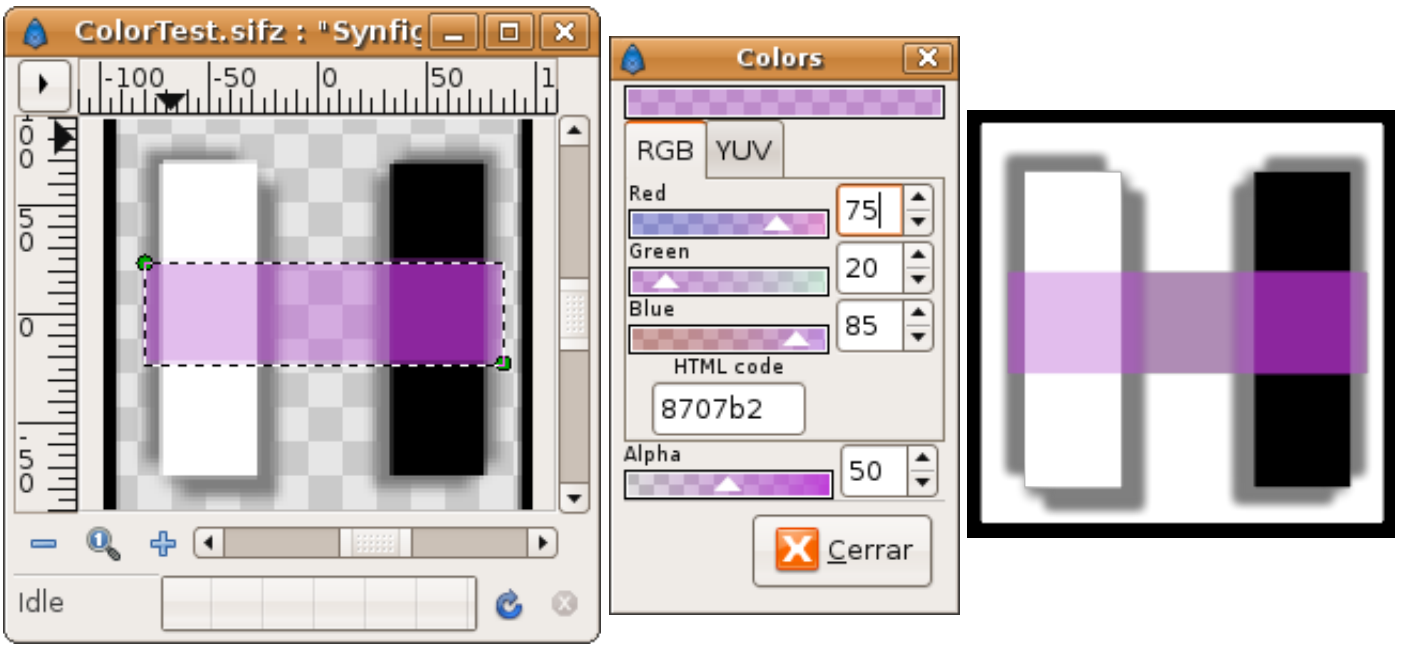


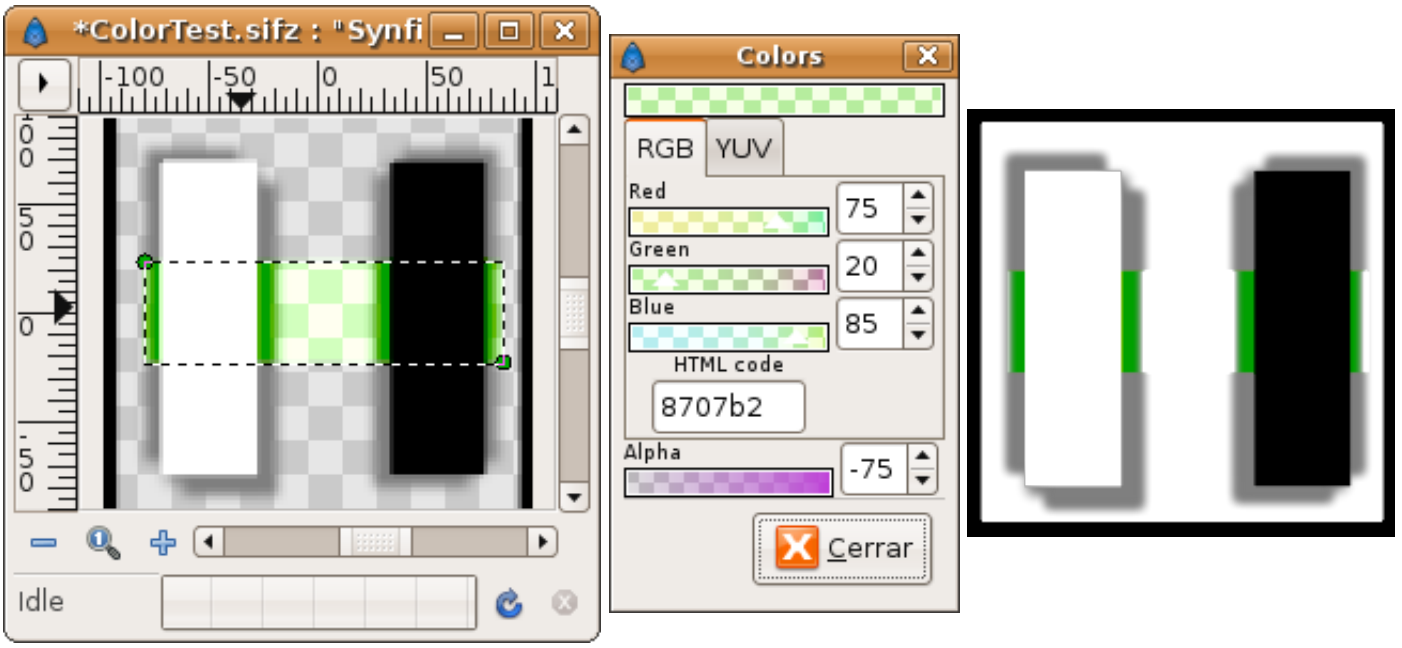
横长方形的共混物的方法，在所有的例子中是“复合物”。

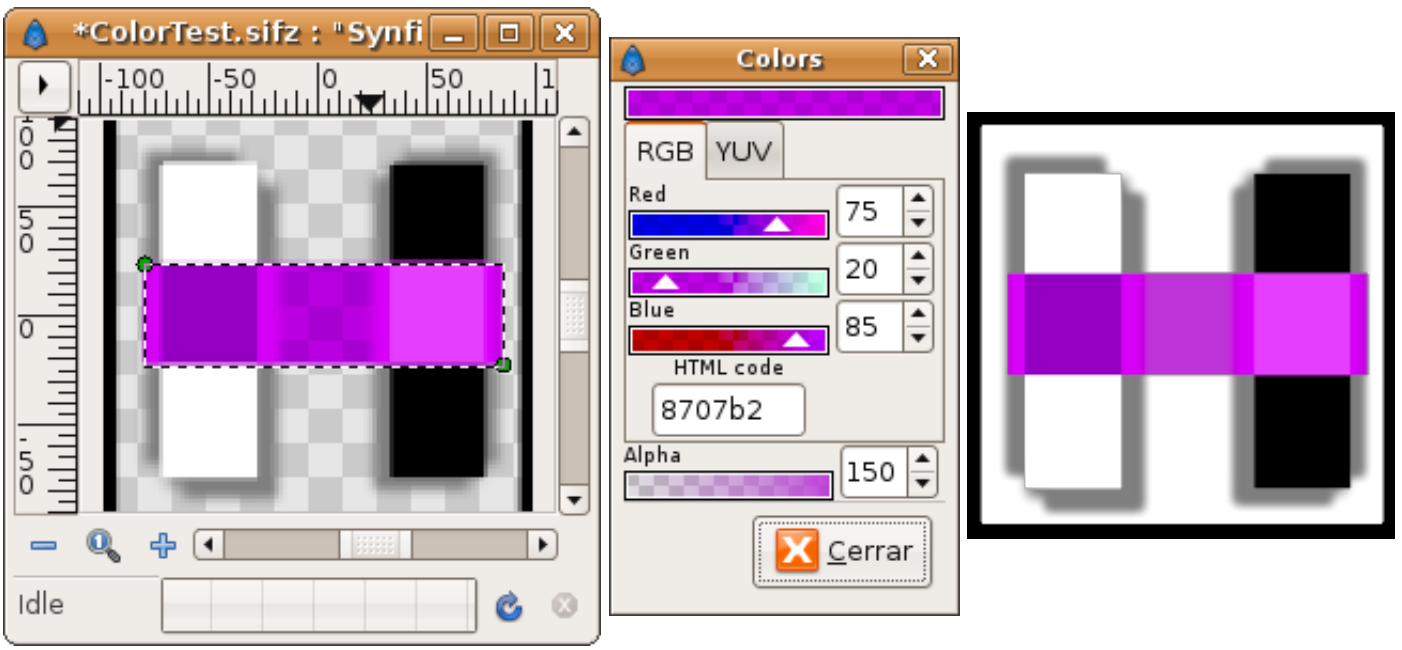
在这些例子中，你可以看到，RGB通道（“overdesaturated”）为负值alpha设置为一个中间值，会影响光的颜色比深色的颜色组合。另一方面RGB通道值大于100（“过饱和”）的影响比光的颜色更暗的颜色。

Alpha通道的例子外[0100]

在下面的例子中，你可以看到，负面的alpha值和alpha值大于100%的合成与其它层产生非常有趣的效果。如果有人想解释这些影响产生的原因，请编辑此页！:)


ColorTest.sifz : "Synfig
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
85
HTML code
8707b2
Alpha
50
Cerrar
Idle


*ColorTest.sifz : "Synfi
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
85
HTML code
8707b2
Alpha
-75
Cerrar
Idle


*ColorTest.sifz : "Synfi
Colors
RGB
YUV
Red
75
Green
20
Blue
85
HTML code
8707b2
Alpha
150
Cerrar
Idle

示例文件

这是我的文件产生的色彩效果。 媒体：ColorTest.sifz

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Color_Editor_Dialog&oldid=11049 “
类别： 对话框

- 这页的最后修订在2010年1月13日，15:47。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

绘制工具

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский



ALT-D

绘图工具是大多数艺术家将熟悉的那个。这个工具是最好使用绘图板，虽然它也可以用于用鼠标。

绘图工具可以生成一个地区，一个大纲层和高级大纲层与输出压力的平板映射到线的宽度。

选项

创建大纲
创建高级提纲
创建区域
自动循环
当行程的绘图工具附近开始的行程结束，最后鸭自动连接到第一位。
自动延长
当行程开始和/或结尾处或附近的另一轮廓的端点鸭，所得到的轮廓简单地附加到现有的封装层
无论规模加压输入的基础上的宽度。如果是这样的如果不加以制止，该层将被绘制在新图层默认值部分的工具箱中指出的宽度
自动连接
冲程开始时和/或端部处或附近的顶点在另一个轮廓鸭，和轮廓自动扩展上述选项，第一和/或最后所得到的轮廓的顶点不被延长链接的鸭现有的大纲层。
汽车出口
压力幅度
LocalError
这会影响是否平滑“选项是在世界坐标系或没有。但我不知道这是什么时，这是打开的措施。
最小压力
此选项夹下的压力灵敏度为特定的值的价值，本质上薄最薄的部分在工具箱中的画笔大小参数是相对的。
LCD显示如左图即表示感应平滑
确定多少片剂抖动被去除，并且其结果是，有多少顶点生成的样条曲线构成的。
最大宽度误差
羽毛
修改我似乎有什么东西做的羽毛层上的参数设置，但似乎没有此控件的设置，以及由此产生的参数之间有一个明确的翻译。

按钮

填充工具

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Draw_Tool&oldid=15447 “
类别： 工具

- 这页的最后修订在2012年3月21日，17:33。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

宽度工具

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский



ALT-W

“宽度”工具的目的是增加或减少，就像你用铅笔在纸上的线的宽度。

要改变行的特定部分的宽度，只需选择你想要的轮廓层，将鼠标移到该行，按下鼠标左键，移动光标来回沿线，像你这样划伤的东西。轮廓的宽度将增加在的地方，你移动光标。如果你想减少宽度，只要按住“Ctrl”键的同时刮伤。

“宽度”工具，主要设计为“平板电脑”的工作流程，所以你会得到丰富的经验，使用它的手写板手写。这是一个类似生产线用铅笔或厚变薄，橡皮擦（如果你按住“Ctrl”键）。

> 注意：“宽度”工具，旨在线宽度微调。如果你想大量增加/减少线的宽度，它能够更好地使用普通工具直接操纵的宽度鸭。

参数：

- **增长** -定义一个单一的鼠标移动多少会影响线条的宽度。它必须是非零有此工具，使影响BLINE。
- **半径** -定义区域的面积，在目前的光标位置，顶点将会受到影响。它可以让你不遵循线直接用鼠标有明显的影响。blines有很多分部（使用绘图工具来创建这些），它的优良尝试宽度工具，你会看到它的工作原理以上只是第一个顶点。它是一个完整的圆形区域，其他点，但可能会分散。
- **相对增长** -并没有真正的工作很好，除非“半径”参数设置为一些巨大的价值（如万美元）。

如果你不想宽度的鸭子要显示，在使用过程中的“宽度”工具，只是将其关闭，按下Alt +5。您可以将它们再次用相同的键绑定。

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Width_Tool&oldid=11209 “

类别： 工具

- 这页的最后修订在2010年1月13日，16:13。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

粘贴到画布层

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • 西班牙语

Paste Canvas Layer

提供更好的翻译建议



内容

- 1 关于粘贴到画布层
- 2 粘贴帆布层参数
 - 2.1 帆布参数
 - 2.2 纲要成长参数

关于粘贴到画布层

的粘贴的画布层是一个特殊层，可以容纳其他层。它是通过封装在图层面板中的上下文菜单或通过在画布菜单插入符号图层菜单命令访问通过产生。以及分组层的一套，也可以翻译它们，将它们甚至修改它包含的图层的时间。

粘贴帆布层也可以通过创建新的图层菜单中，使用了全新的“图层”>“其他”>“粘贴帆布。

糊帆布层的参数

“粘贴”的Canvas层的参数是：

名称	值	类型
Z深度	0.000000	实
量	1.000000	实
混合方法	综合	整数
起源	0.000000u，0.000000u	向量
帆布	<无图像已选择	帆布
放大	0.000000	实
时间偏移	的	时间
儿童锁	☐	布尔值（静态）
焦点	0.000000u，0.000000u	向量
大纲成长	0.000000	向量

帆布参数



这是“内联画布”默认情况下，如果“粘贴”画布层是由封装层，或“粘贴画布”创建新图层“菜单。这个参数让你选择另一个画布。

帆布参数提供了一个下拉菜单中导出的画布上，再加上一个额外的项目名为“其他...”。选择“其他...” 呈现在画布上使用的名称的一个文本输入框，询问用户。键入的名称应具有以下格式（[]表示一个可选部分，（）是用于分组，和*表示0个或更多的时间“）：

```
[文件名]] [: ] ID（ID）*
```

在其最简单的形式中，这仅仅是一个*的id*，即。导出的名称为当前画布画布的孩子。

其他的可能性是：

- 如果存在一个'＃'，'＃'之前的部分被解释为外部SIF文件使用的文件名。
- 如果'＃'是第一个字符的字符串（即是空白的文件名），然后以'＃'被忽略，当前画布代替
- 如果“：”之前出现的第一个*ID*，这意味着目前的画布开始于根画布
- 每个后续：ID的步骤下来到指定的子

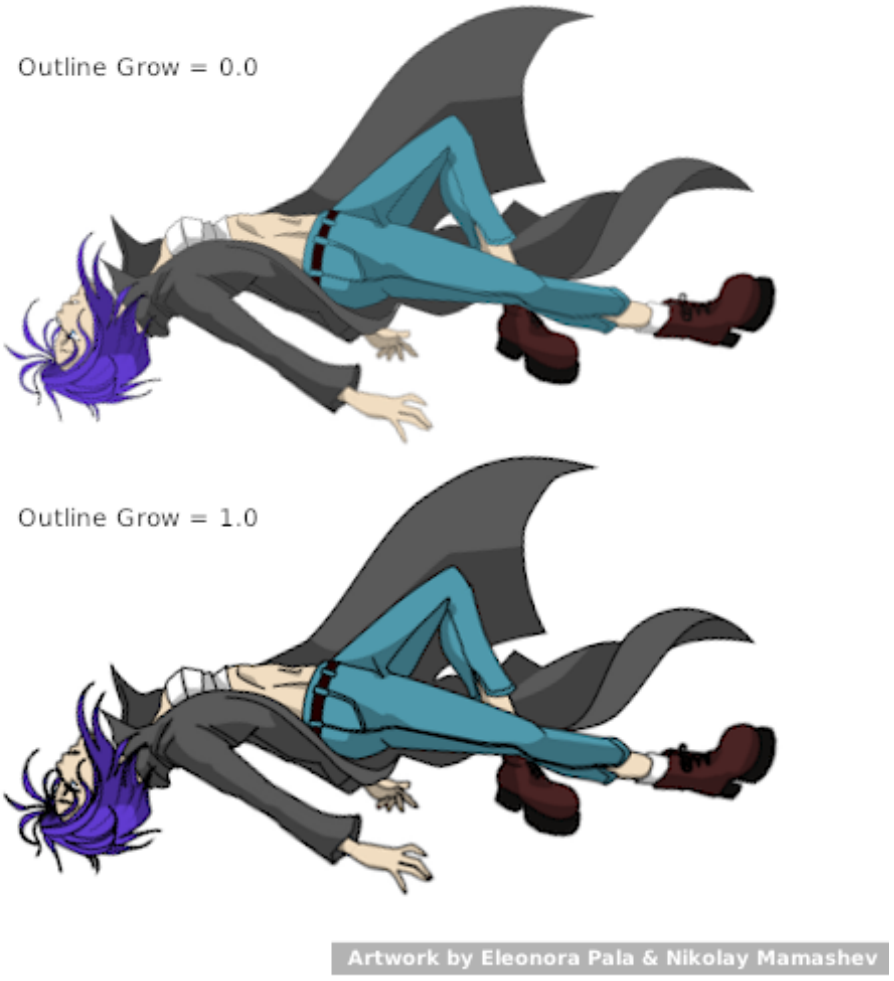
例子：

- **/ usr /共享/ DOC / synfig /例子，/ business_card.sifz＃： IndividualCard** -让。sifz文件的绝对路径，并说，使用“IndividualCard在画布上，从它的根画布出口”
- **。。/。。/例子/ business_card.sifz的＃IndividualCard** -相同，但有一个相对路径的。sifz文件
- **编号：SY头：眼睛：左** -在目前的组成看，从根开始，向下导航通过帆布树。发现孩子的根的帆布被称为“SY”的帆布，帆布称为'头'孩子'SY'，等等。
- **：SY：头：眼睛：左** -正是因为以上。一个空的文件名 是一样的，不使用'＃'在所有
- **眼睛：左** -没有“：”之前的第一个*ID*，开始当前画布（想必问题的PasteCanvas在中的“SY”subcanvas的根在“头”subcanvas的的）

树型生长参数

此参数可以控制里面的所有轮廓层的厚度。指定这个参数的正面价值，使所有的子轮廓呈现较厚，而消极的价值，使他们看起来更瘦。此功能是非常有帮助的调整在复杂的图稿的轮廓，它也可以实现一些不错的效果，如恒定的轮廓宽度在任何缩放级别。

注：“纲要成长”参数不能被应用到出口和进口（外部）粘贴画布。



语言：	**英语** • 西班牙语 • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Paste_Canvas_Layer&oldid=15717 “
类别： 层

- 这页的最后修订在2012年4月13日14:00。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

儿童锁

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

“儿童锁”参数是一个布尔值，在所有粘贴的Canvas层。这些层，当你创建一组封装层。

如果“儿童锁”参数打开，然后：

- 如果你点击一个封装层在工作区窗口，“粘贴”画布层将被选中，而不是你点击的层。例如，你画的轮廓，然后封装。默认情况下，儿童锁是关闭的，而在工作区点击你的轮廓，将选择的轮廓层。与儿童锁定，将被选中的封装层代替。
- 右键单击封装层提供一个上下文菜单，进入“选择所有子层，它递归选择的当前层之下的所有层。如果从事儿童锁层次结构中的任何一个封装层，层，封装层内停止此操作被选中。
- 按control-A选择所有的鸭子 (http://youtube.com/watch?v=TAedji_Xcg0) 在当前选择的层将选择的位置鸭子“儿童锁定封装层，而不会当他们的孩子锁是关闭的。

这三种行为的影响是一个封装层，如果它是一个原始层，隐藏其内容的选择或操作的细节。

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Children_Lock&oldid=11587 “

类别： 参数

- 这页的最后修订在2010年2月20日，02:47。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

渐变工具

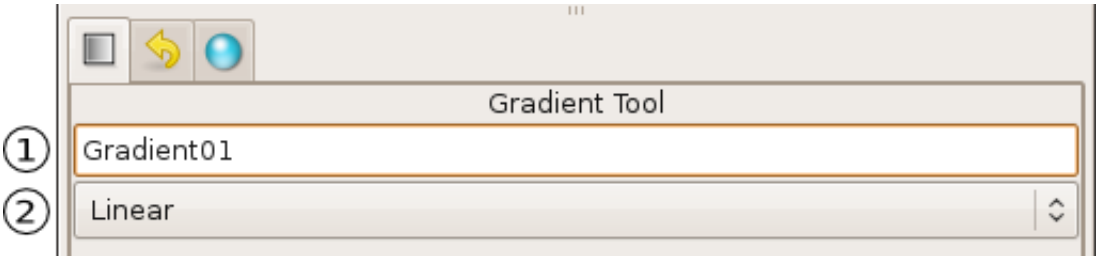
从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

ALT-G

渐变工具被用来创建在一个对象中的两种或多种颜色之间的平滑过渡。

当您选择渐变工具，在工具选项面板中会显示渐变工具的选项。



这使您可以：

1. 你要创建的层设置一个名称，
2. 通过下拉菜单选择的类型创建的梯度（线性，径向，锥形，螺旋）。

注：该层的名称可以随时改变图层面板或PARAMS如有必要，委员会通过，但现在需要选择渐变类型。

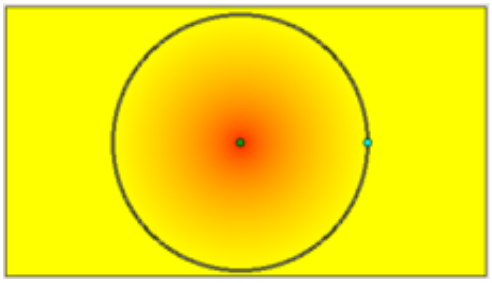
帮助编辑渐变的颜色渐变对话框的部分。

有4种类型的梯度：

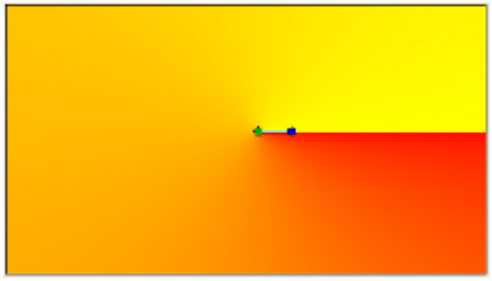
- 线性 -在一条直线上，这将产生一个简单的过渡。设置你的前景色和背景色。点击您想要开始渐变，并拖动到你想要过 渡到结束。将创建的梯度垂直的线，你拖出来。在任何时候，在任何方向移动两个端点，你可以编辑渐变。您必须使用普通工具能够编辑的端点。



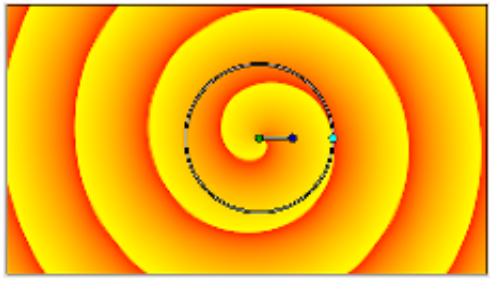
- 径向 -这将产生圆形颜色那些圈子的中心处于与过渡。点击您想要的圈子的中心，并拖动来设置半径的过渡。使用普通工具进行编辑的位置（中心端点），或半径（表面终点），径向渐变。



- 锥形 -这有一个尖的圆锥看不起的外观。梯度是沿圆弧的中心，并在所有方向上。单击“设置中心”，并拖动到显示的前景色和背景色应该去的方向。编辑后，使用普通工具。可以调整，以移动的渐变的中心的中心端点。另一个端点的调整的方向的梯度。



- 螺旋 -这将产生一个螺旋梯度。单击“设置螺旋中心和拖动来设置”胸闷“。编辑后，使用普通工具。



语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Gradient_Tool&oldid=11106 “
类别： 工具

- 这页的最后修订在2010年1月13日，16:10。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

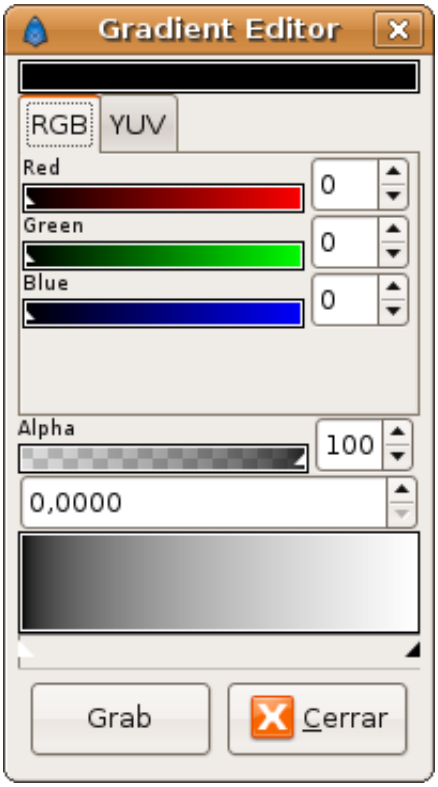
渐变对话框

从Synfig工作室::文档

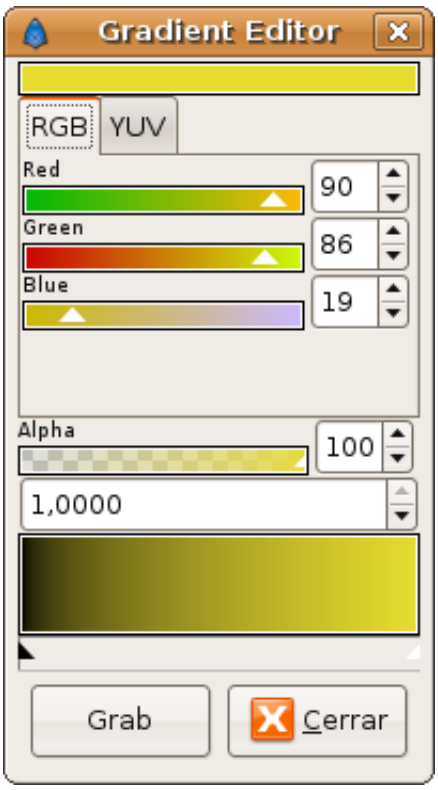
语言：	**繁体中文** • 日本语 • ROMANA

“渐变编辑器”对话框中有两个部分。最上方的部分是用于选择的颜色和alpha水平和下部包含渐变的预览。

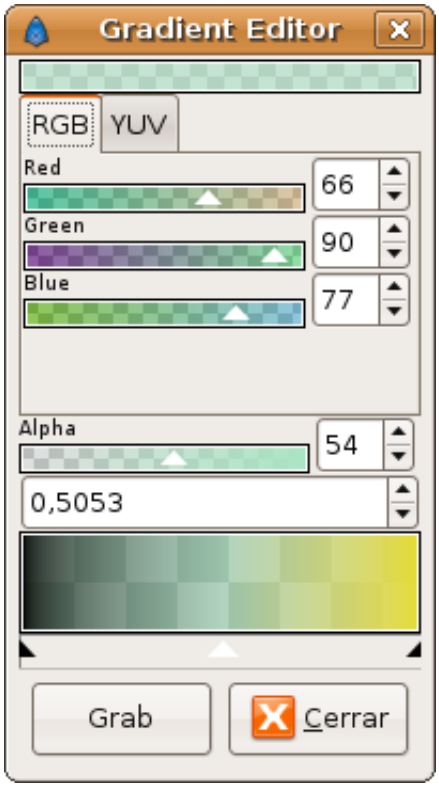
正下方的预览区域有两个小三角形，称为连接点，表示初始和最终的颜色的梯度。

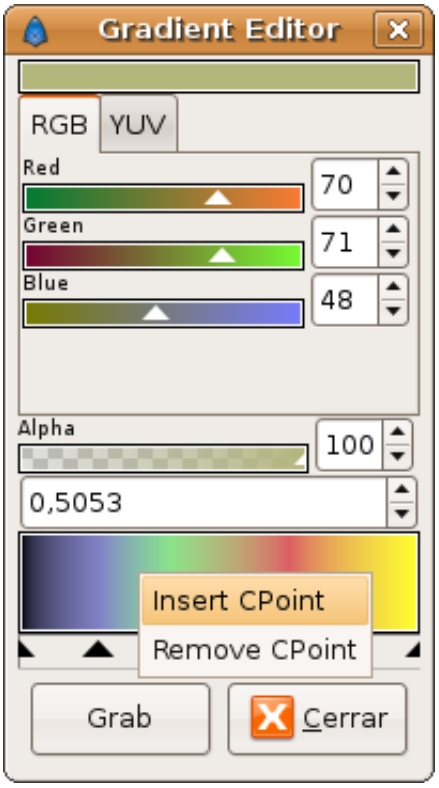


当前所选的连接点被显示为一个白色三角形。它的颜色显示在编辑的对话框的上半部分。您可以选择任何其他连接点的，点击三角形编辑其他颜色的渐变。例如，通过修改右手边的红色，绿色和蓝色通道的连接点上，你可以改变一个不错的暗黄色的，如下面的示例中的最终颜色梯度（预设为白色）。



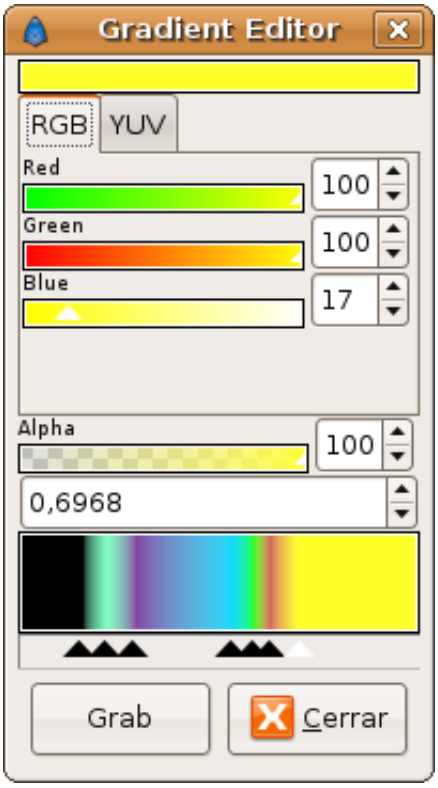
梯度不限于两种颜色，你可以有多种颜色，只要你想在渐变中。要做到这一点，你只需要右键单击渐变预览并选择“插入连接点”。有了这个，你的地方点击鼠标右键将插入一个新的三角形。然后你就可以编辑该颜色的颜色和alpha滑块创建一个三色渐变。





在这里，我已经建立了某种形式的透明淡青色中央的颜色。另一个很酷的功能是，你可以滑动的三角形和你一样的颜色或alpha条滑动。有了这个，你可以压缩到一个或对方的梯度或使其下降快

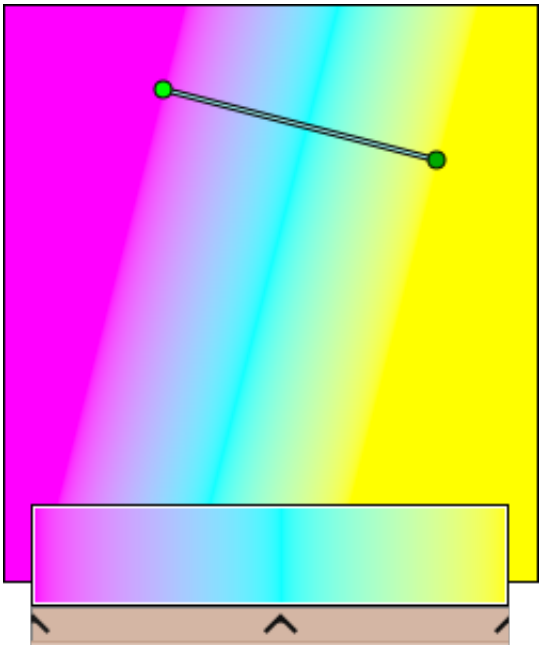
或慢的颜色之间。如果您按下SHIFT键同时被拖动的连接点，不通过它发现它比其他堆叠连接点让我们很容易最接近的CPpoint。连接点可以更精确地移动，只是渐变的预览编辑的数值字段。这是0（左边缘）和图1（右边缘）之间的一个数，指定所选择的连接点的位置。



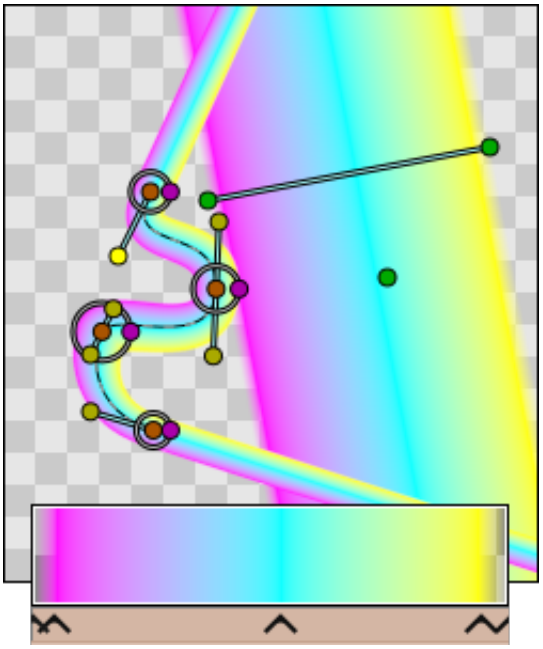
最后的“抢”按钮将复制的编辑工具箱中的渐变成默认的渐变。

约束梯度：

默认情况下，梯度层覆盖或淹没周围的环境。渐变的开始前和结束后的梯度的区域被淹没的开始和结束的渐变颜色。在此图像中可以看出：



这是由设计，并增加了最大的灵活性，以梯度层。为了实现梯度是有限的，其自身的几何形状的开始和结束的渐变与透明度。如：



这还是周围的环境，但与一个透明的洪水的洪水。要创建一个渐变的开始和结束颜色可以拖动到渐变编辑器小工具的两端锋利的边缘。的透明度不具有任何宽度，它只是在被定义为开始和结束。或者仅仅是个开始，刚刚结束，这是给你的，和你的情况。

语言：	**繁体中文** • 日本语 • ROMANA

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Gradient_Editor_Dialog&oldid=14343 “

类别： 对话框

- 这页的最后修订在2011年8月23日，11:27。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

混合方法参数

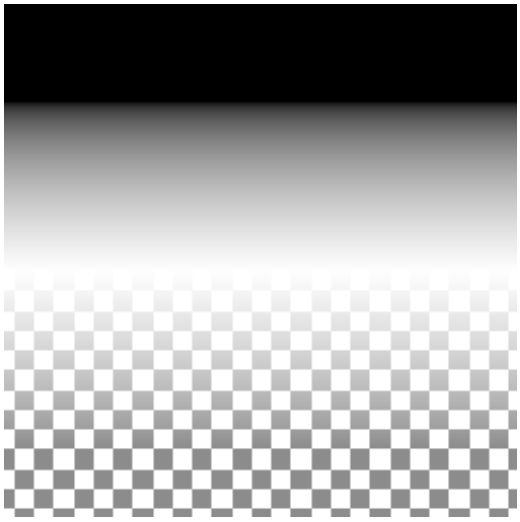
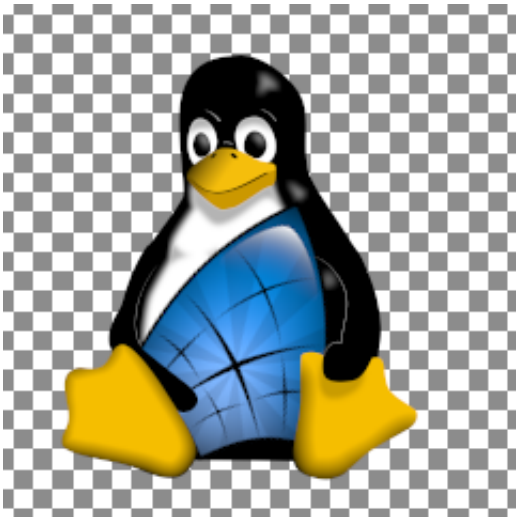
从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

在Synfig层提供的各种合成方法。（*合成/混合*）。

在下面的描述中，“A”是指颜色的层上与混合方法设定，和“B”是指在它下面的层上的颜色。需要注意的是，在几乎所有的层的颜色，alpha通道将有一个比例的混合效果。的“量”参数，也将有一个尺度效应。在大多数的描述，这些细节都被掩盖过去了。

在下面的例子中从黑色到白色到透明的渐变混合在一个透明的背景层以上的内联画布上的Tux（B）（A）。

A），B）

当前可用的共混物的方法是：

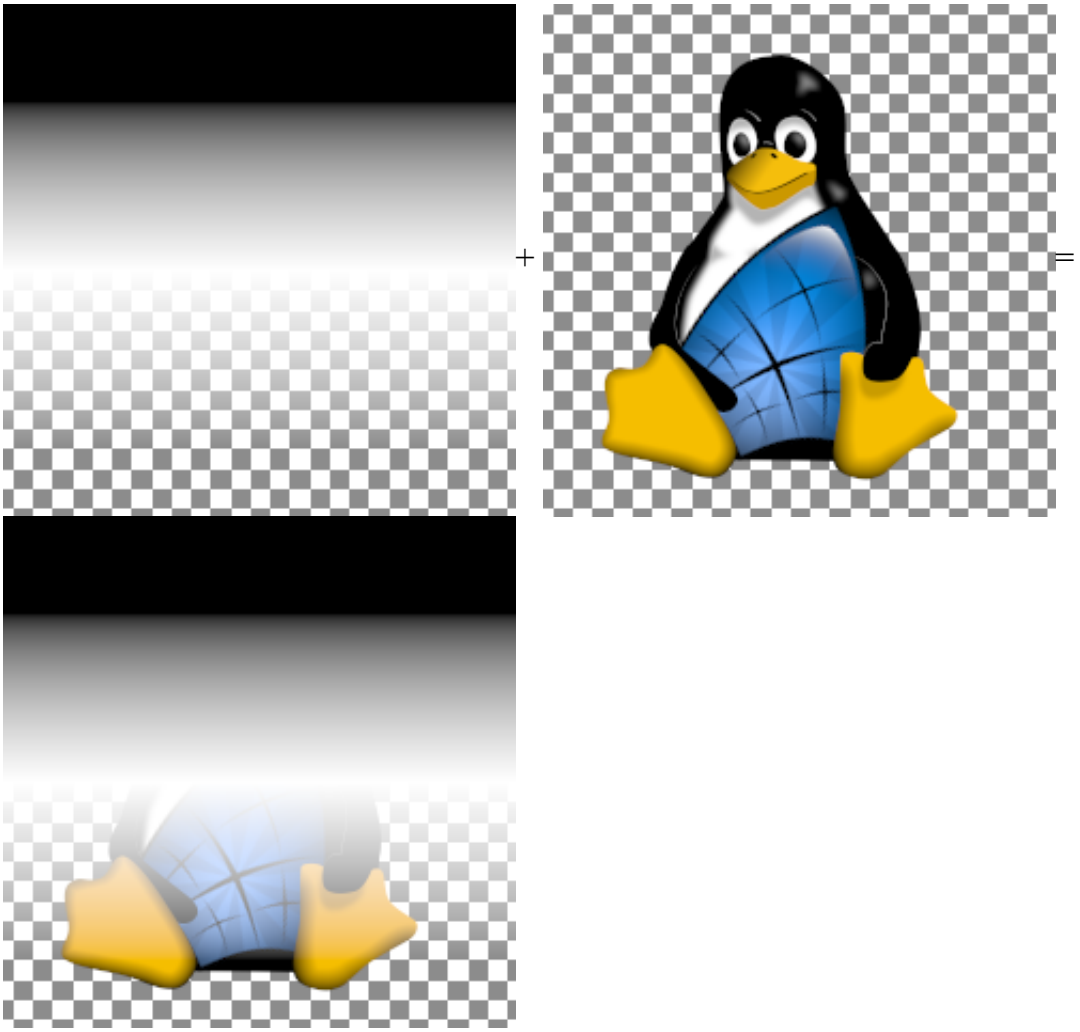
内容

- 1 复合
- 2 直
- 3 走上
- 4 直行进入
- 5 背后
- 6 屏幕
- 7 叠加
- 8 强光
- 9 乘法
- 10 鸿沟
- 11 添加
- 12 减
- 13 差异

- 14 亮
- 15 变暗
- 16 颜色
- 17 色调
- 18 饱和度
- 19 亮度
- 20 阿尔法以上

综合

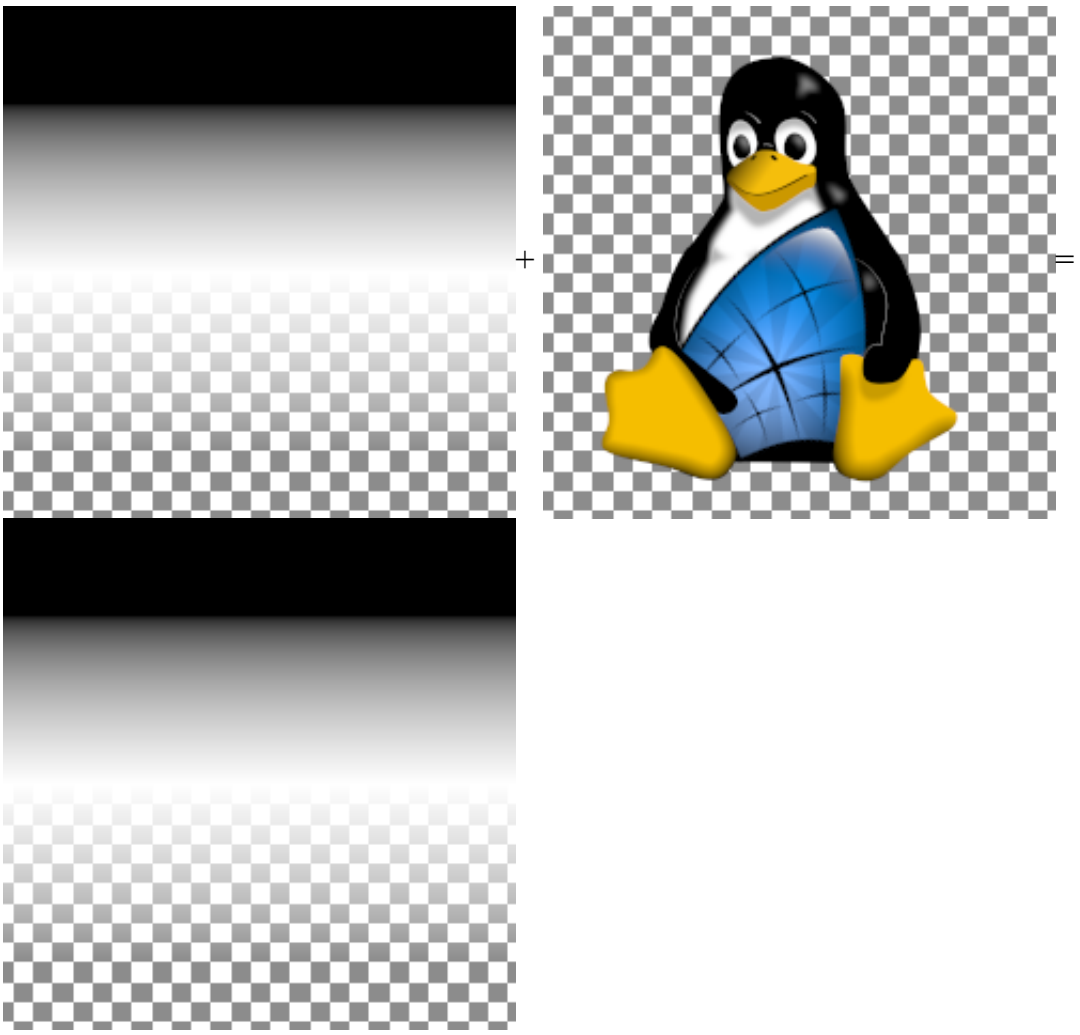
这种混合方法是默认选项，它只是显示该层的内容。这种混合模式是类似的图层混合模式**普通模式**经常出现在2D程序。



直

这种混合方法看起来与前一个类似，除了一个*直线*对象下的对象是不可见的。所以，如果有一种或多或少透明对象在*直路上模式*层，底下的层上的对象将不显示通过它。

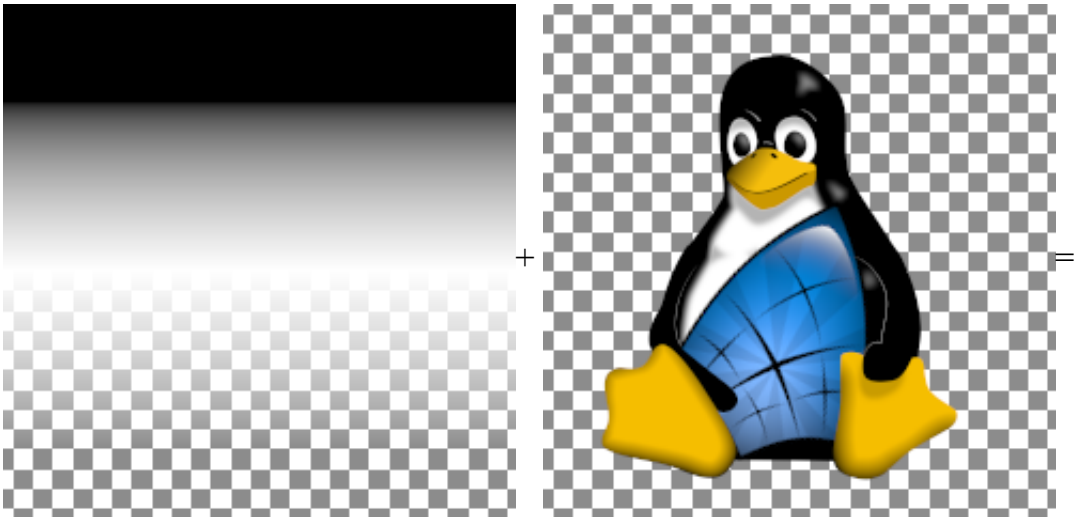
更精确地说，所得到的颜色是“（AB）*量+ B”。因此，如果量为1，结果是A和如果量为0，结果是B尤其是，如果量是1，A是一个非常透明的颜色，所得到的颜色也将是A，A是非常透明的，尽管事实上，B的颜色。



到

如果一个层被设置为*走上*共混物的方法，只有超过一个透明区域的层的部分是可见的。

精确地说：这是相同的复合材料的共混物的方法不同的是，所得到的颜色的透明度被设定为相同的层B的透明度级别





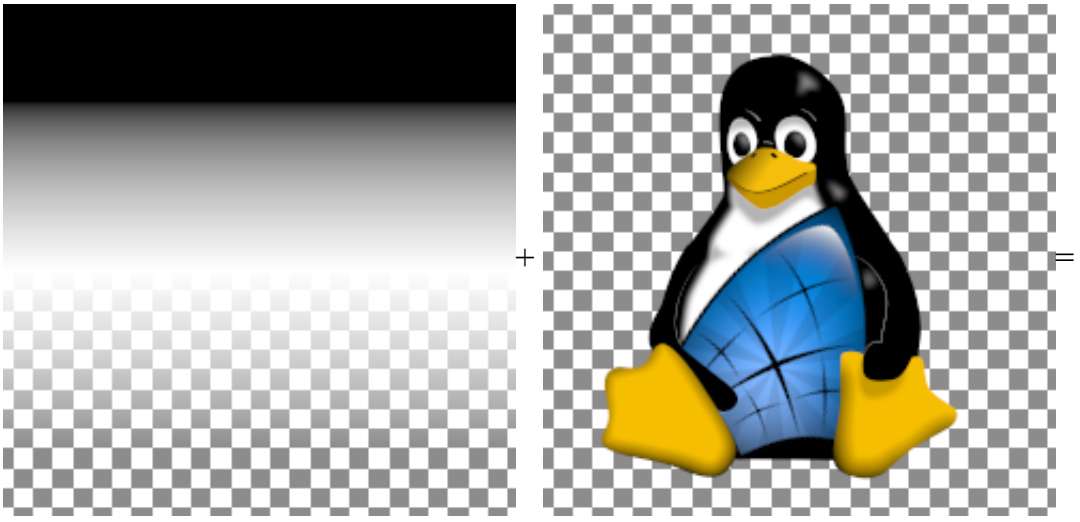
直行进入

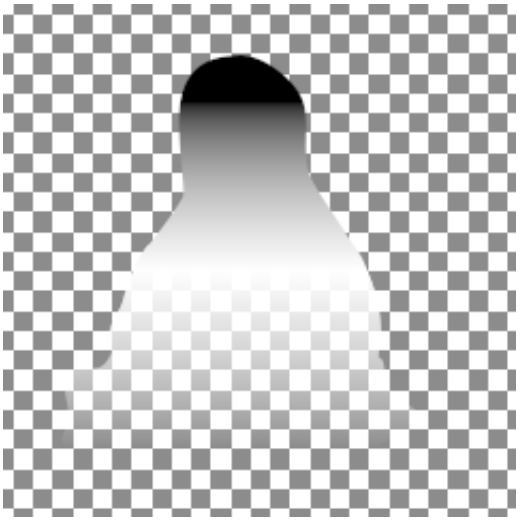
此方法是上述的两种方法的组合。例如，如果一个半透明的对象被设置为*直行进入*，只会是可见的非透明区域，并根据该对象的非透明部分将不可见。

正：颜色是“（XB）*量+ B”，其中X是A，但其透明度设置为A的透明度次B的透明度。

因此，如果量是1，结果是A，但其透明度乘以的B，如果量是0，结果是B.特别是，如果量是1和A是非常透明的颜色，将所得到的色一个可能更透明的版本A;尽管A是非常透明的，没有B的颜色在结果中使用。

（Yuck.是这些“恰恰”评论有用吗？）[！]

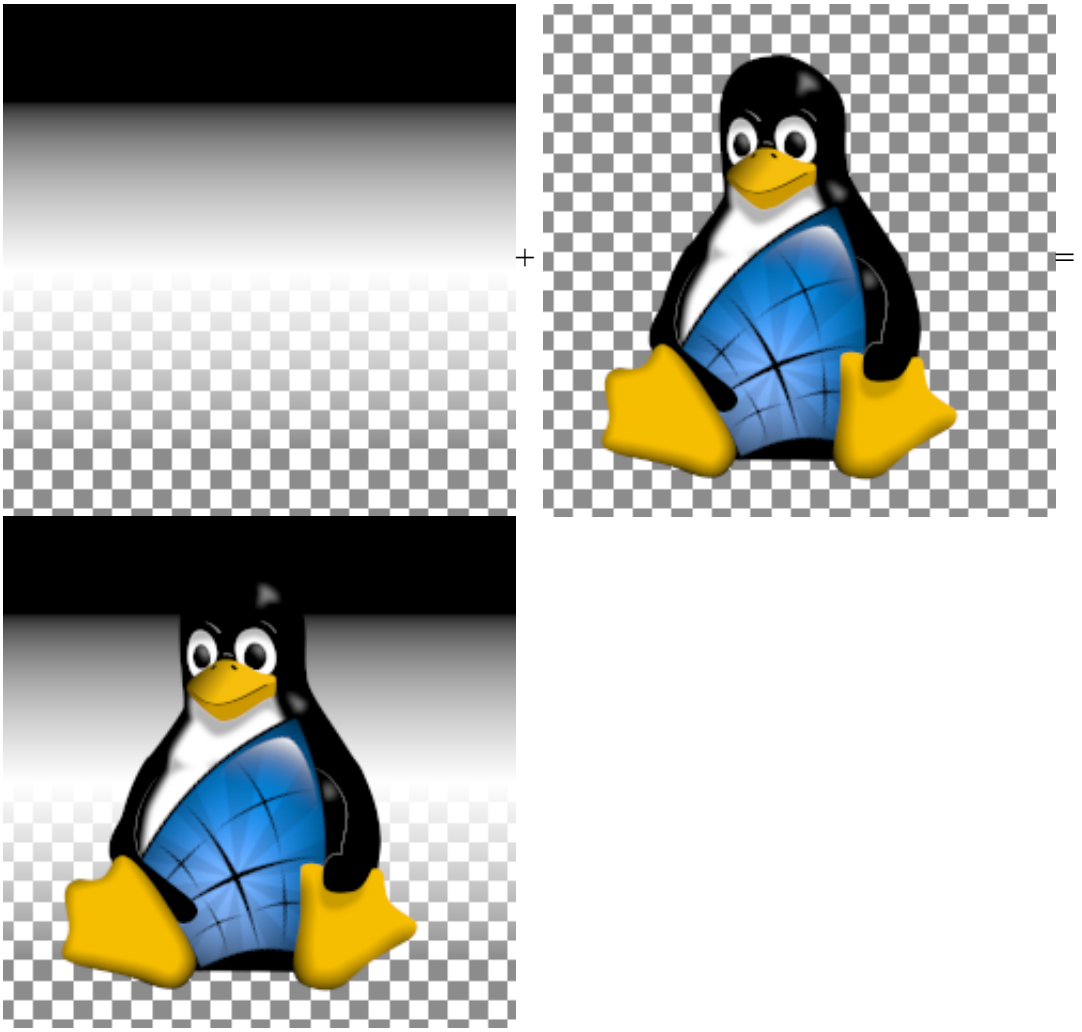




背后

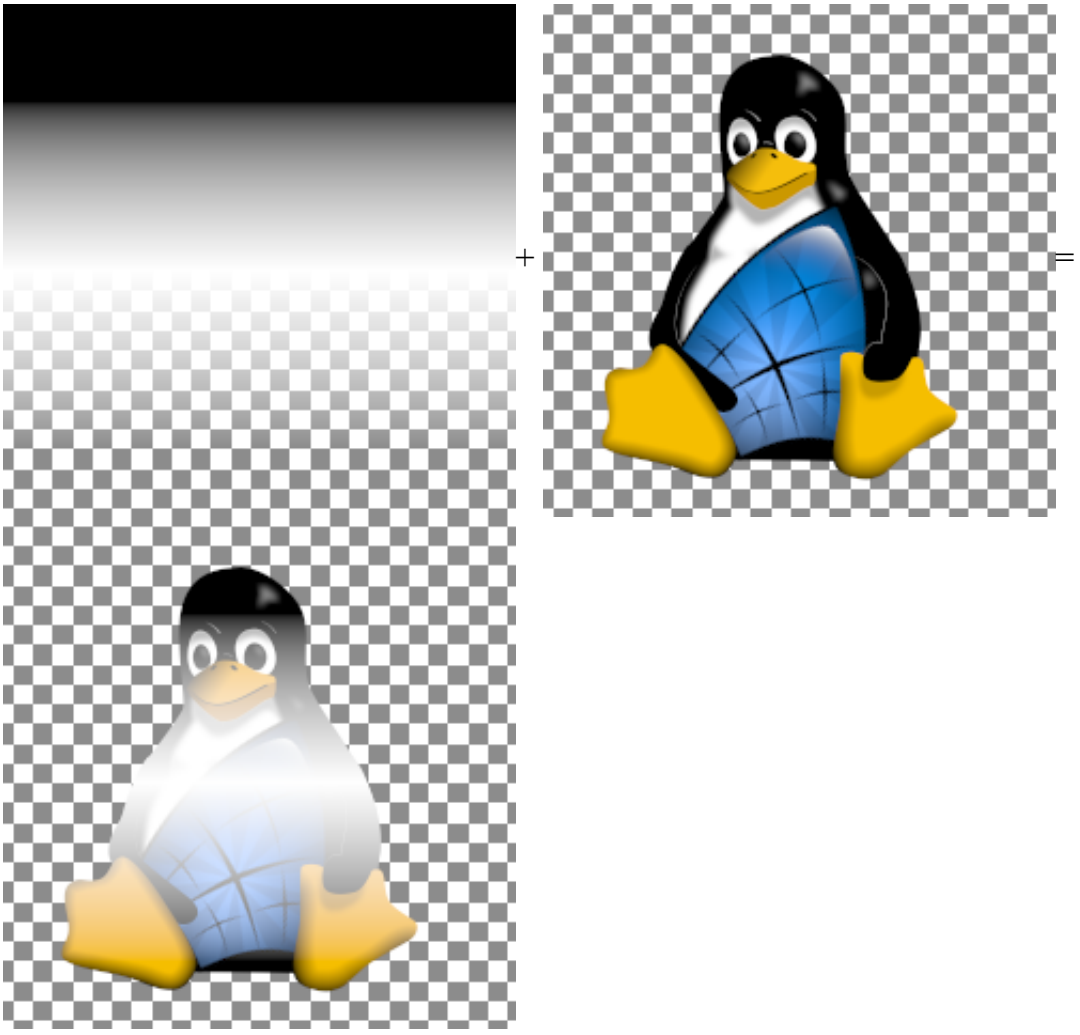
这种混合的方式，使得在透明区域的图层可见，无形的对非透明区域，给人的印象是落后于其他层的那层。它经常被用来为“阴”作用层，使一个下拉阴影效果。

精确地说：这是相同的作为复合掺合物的方法，但与A和B交换。B的合成到A，而不是一个被合成到B.



屏幕

这种混合料的方法是类似的常常发现在2D节目的**屏幕模式**。它结合了的颜色的*屏幕模式层*和它后面的，并给出了一个打火机的结果一般。

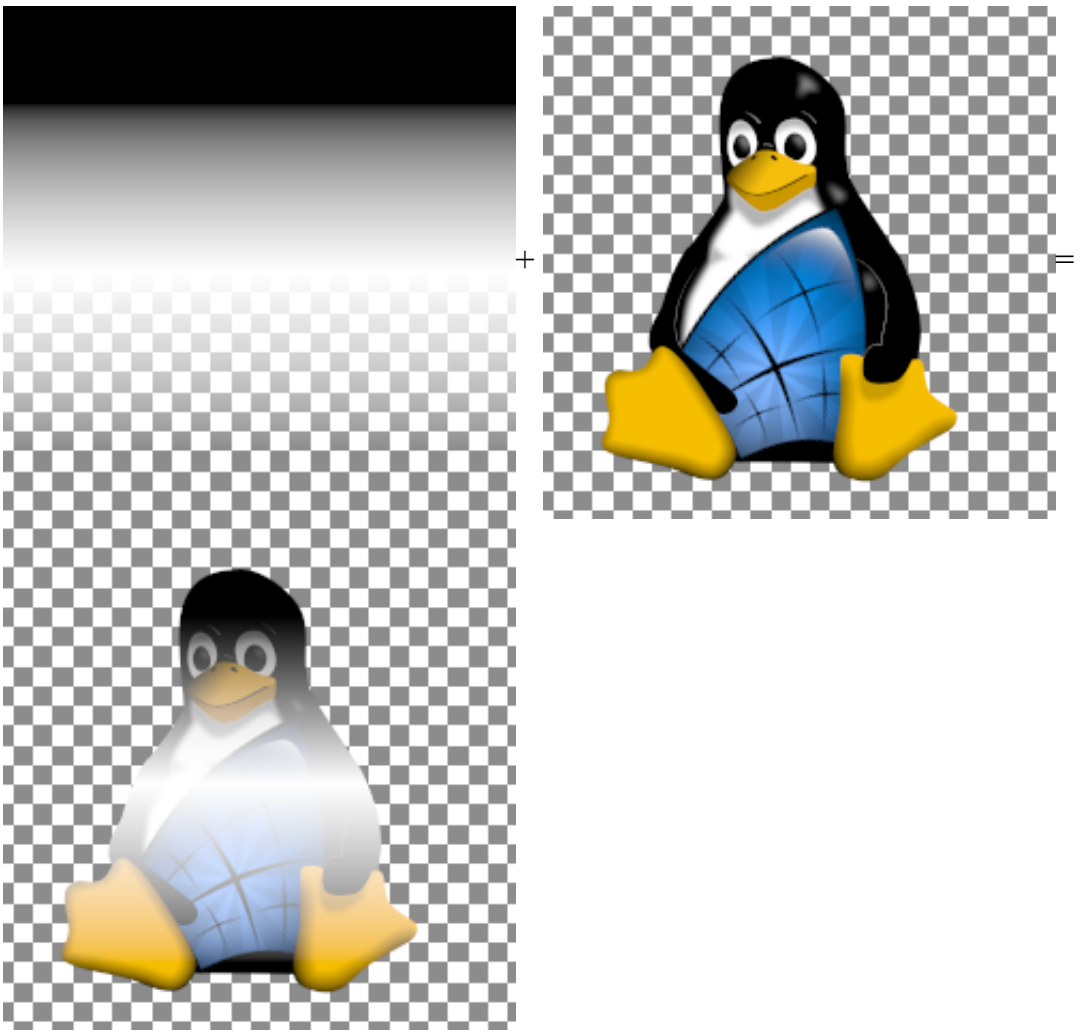


覆盖

这是类似**PhotoShop的** -图层的混合模式**叠加模式**

正是：定义了3种新的颜色：RM = A * B; RS = 1 - （1-A）*（1-B）; RET = A * RS +（1-A）* RM，然后到B的混合RET在到上面的方法（！）

任何想法的目标是什么？什么层确实在这个**Photoshop的**程序？这似乎是两个层之间的，如果它们被设置为相等数目的交叉衰落模拟的效果-即打算的“添加”，但保持整体的图像的亮度

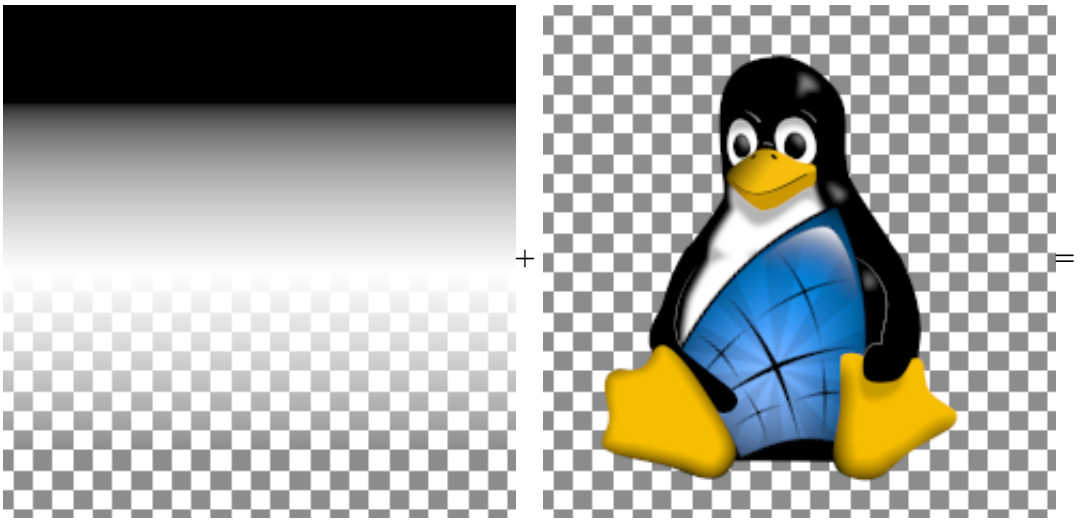


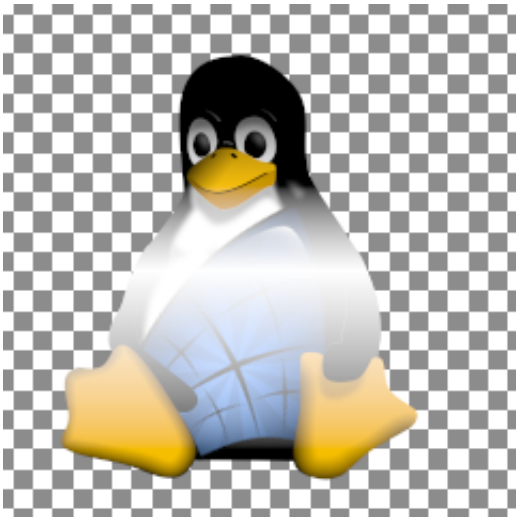
强光

这是类似**PhotoShop的** -图层的混合模式**强光模式**

对于每一个红色，绿色和蓝色，如果组件是在其范围内的上半部分，则计算X = 1 - （1 - （2A-1））* （1-B），否则计算X = 2AB，然后混合X到B的走上上面的方法。

这是旨在让鲜艳的色彩明亮，黑暗的颜色变深吗？

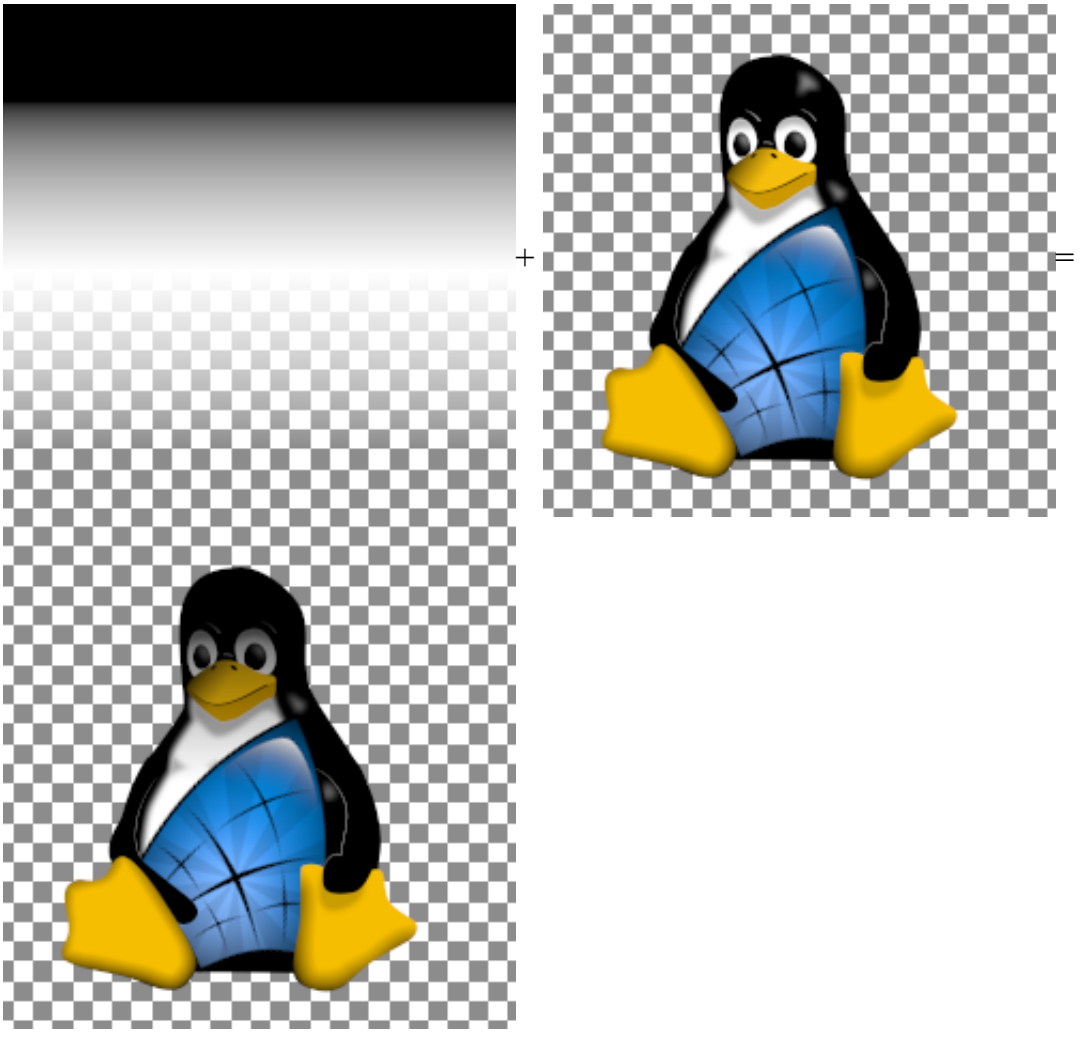




乘

这是类似**PhotoShop的** -图层的混合模式**正片叠底模式**

正：产生的颜色是（（（A * B）-B）*量+ B）。该计算是独立地进行，对红色，绿色和蓝色分量。量为0时，则简化为B.当用量为1 A * B.简化



分

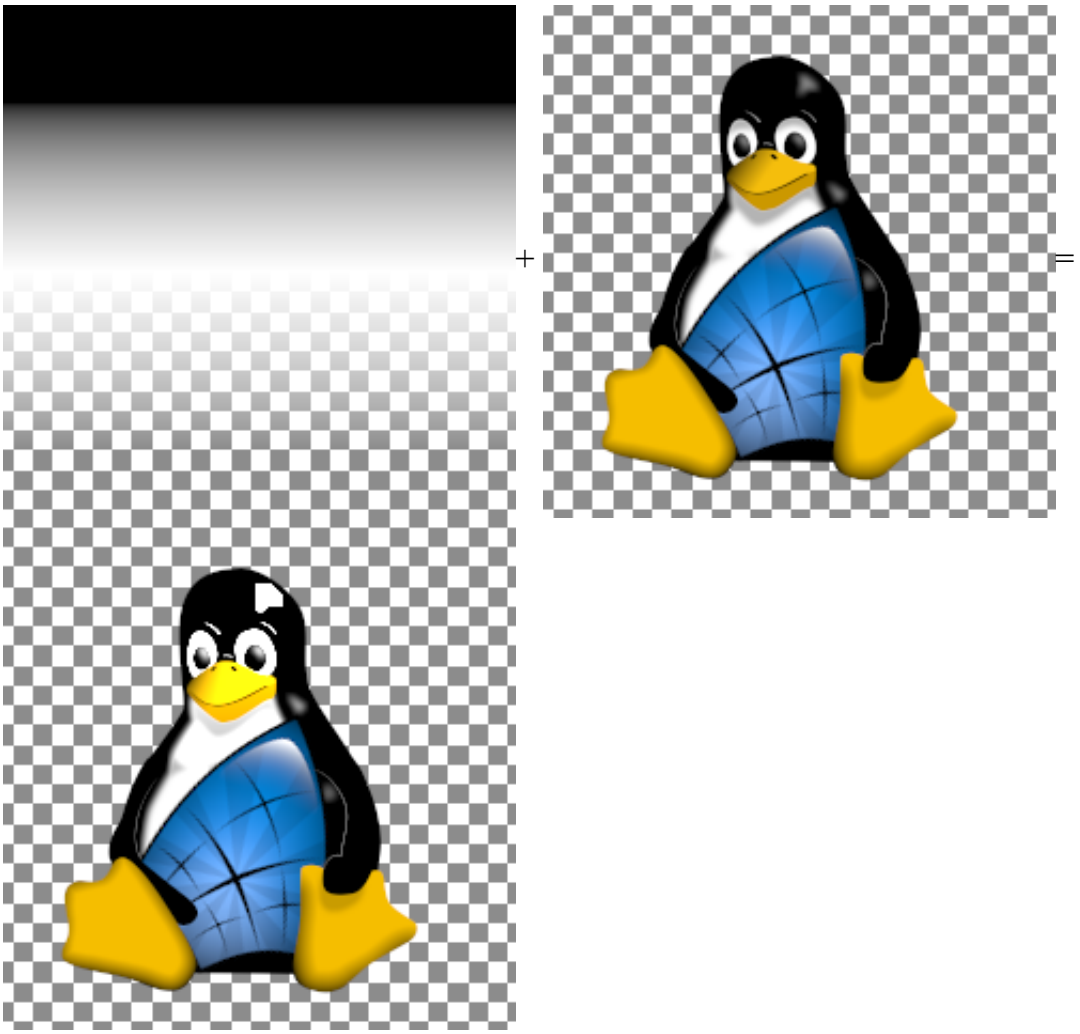
详细说明我

正是：产生的颜色是（（（B / A）-B）*金额）+ B。

量为0时，这变得简单B.

量为1时，这将成为B / A

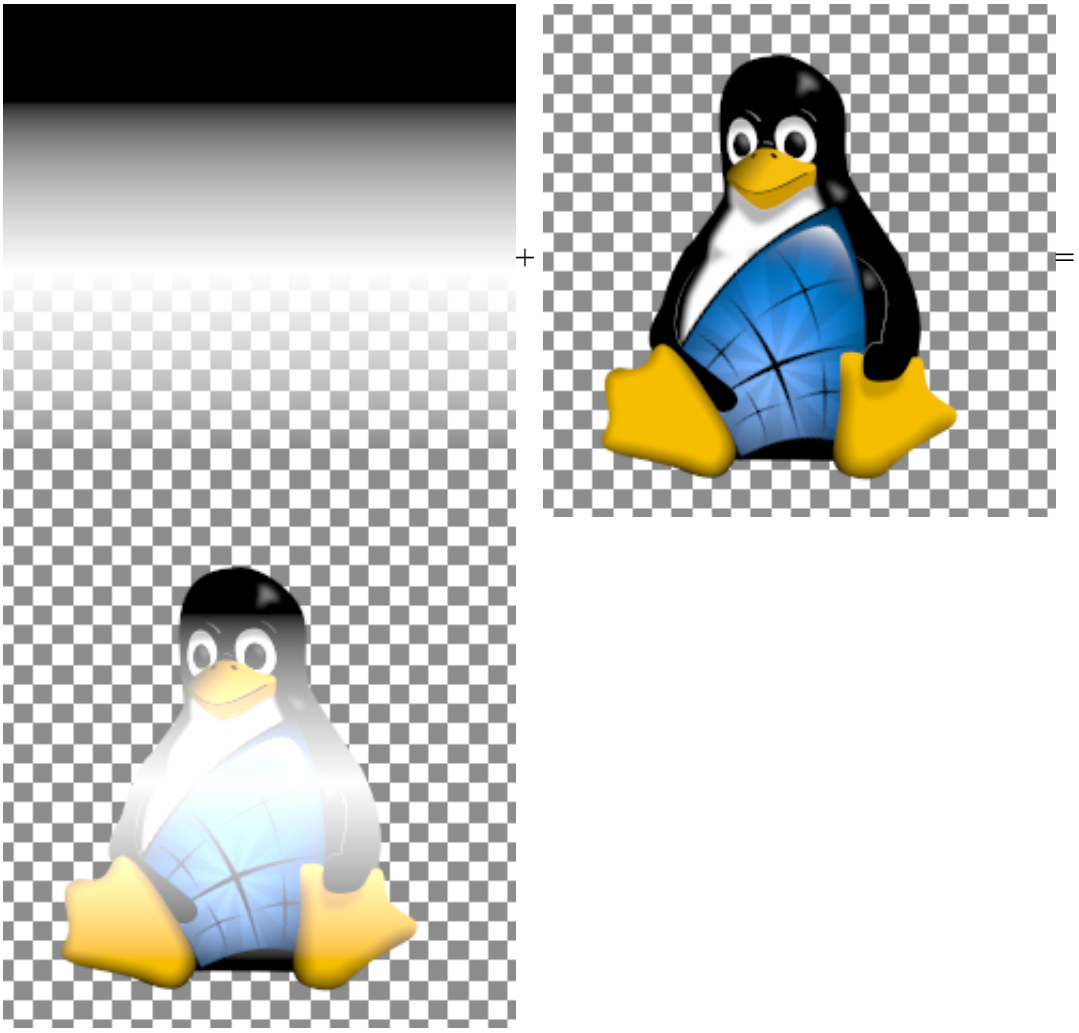
一个非常小的数量将被添加到一个前除以避免除以零的情况。这将导致鸿沟融合的方法偏向正面的价值观，但效果真的是可以忽略不计。



加

详细说明我

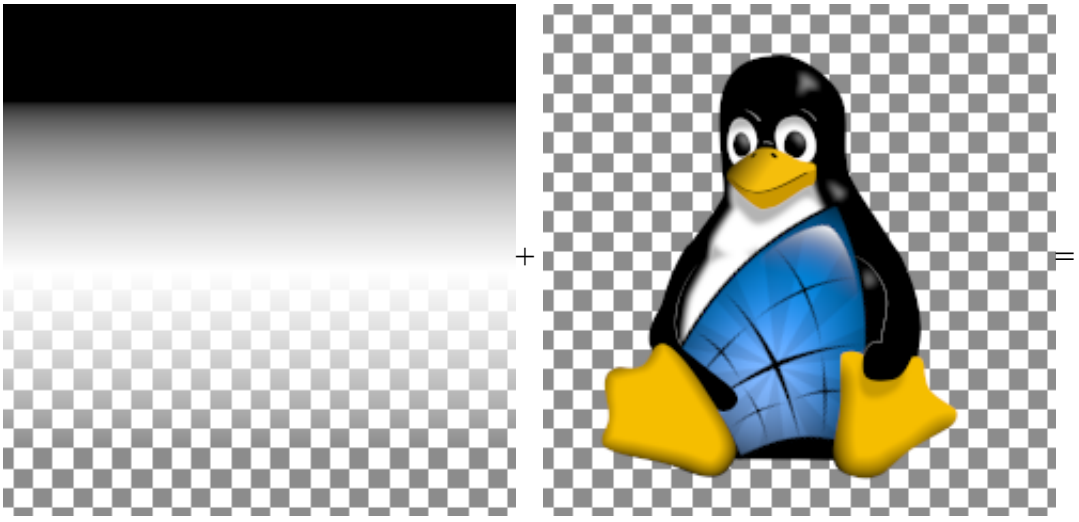
正：颜色是（B + A * A.alpha金额）。该计算是独立地进行，对红色，绿色和蓝色分量。颜色的阿尔法是B.alpha的。

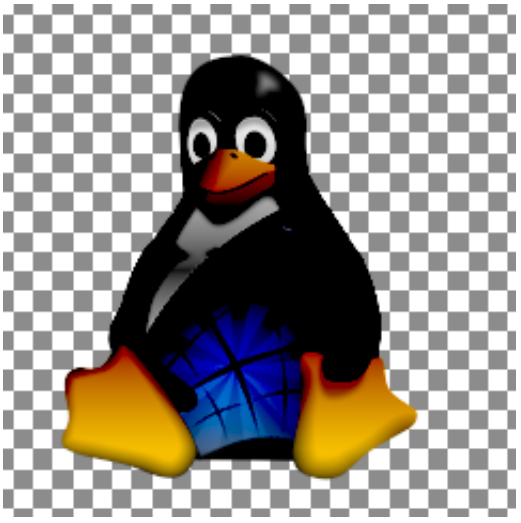


减

详细说明我

正：颜色（BA）。该计算是独立地进行，对红色，绿色和蓝色分量。

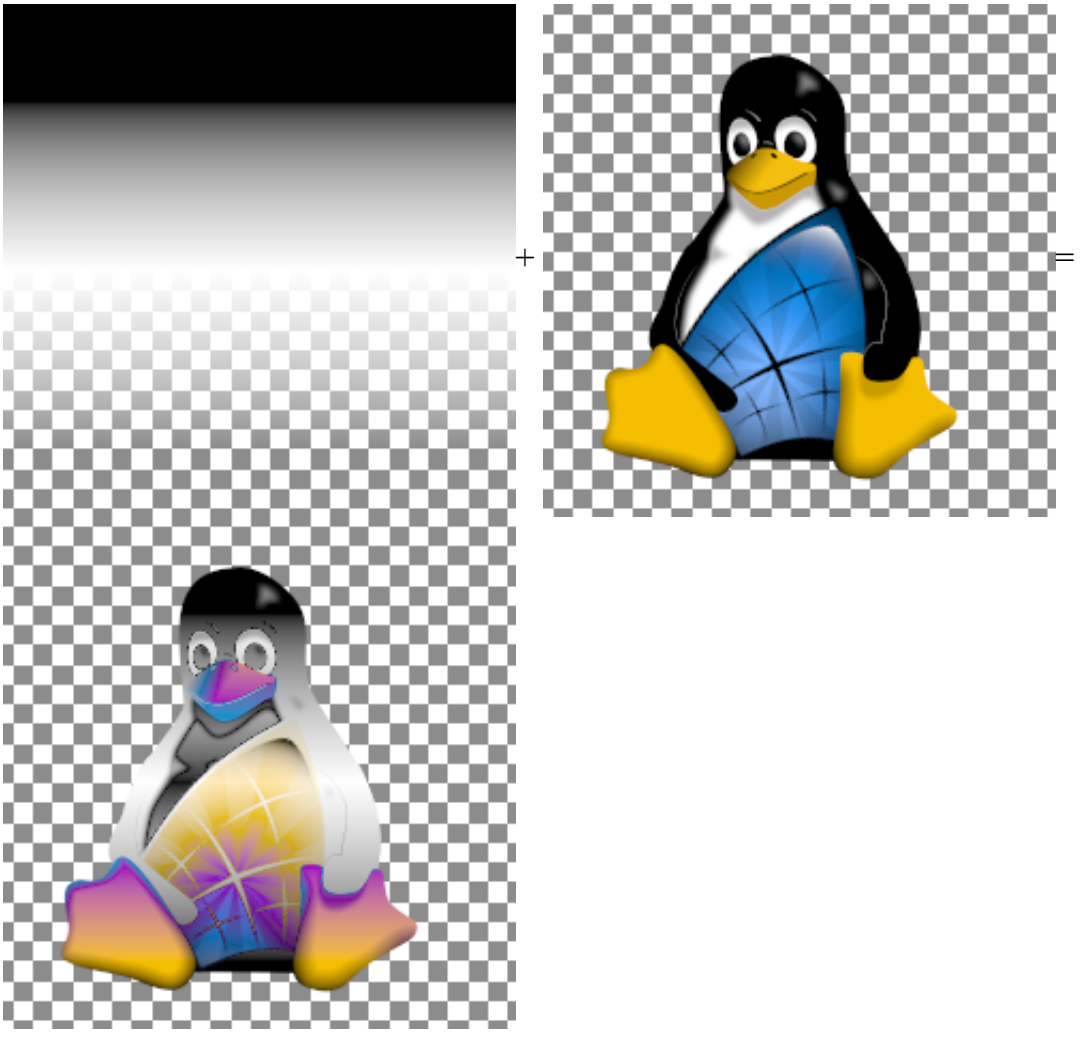




差异

详细说明我

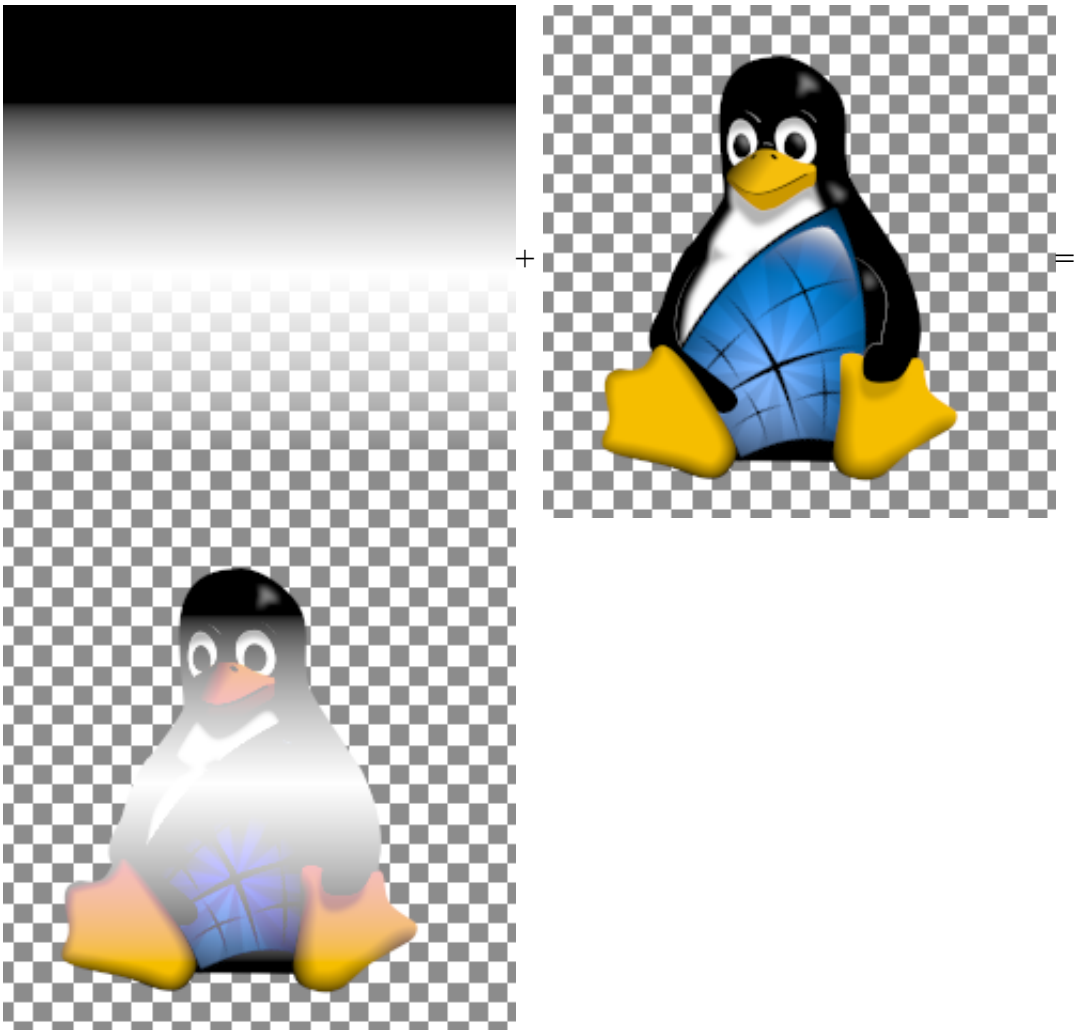
精确地说：所得到的颜色是（BA）的绝对值。该计算是独立地进行，对红色，绿色和蓝色分量。



变亮

详细说明我

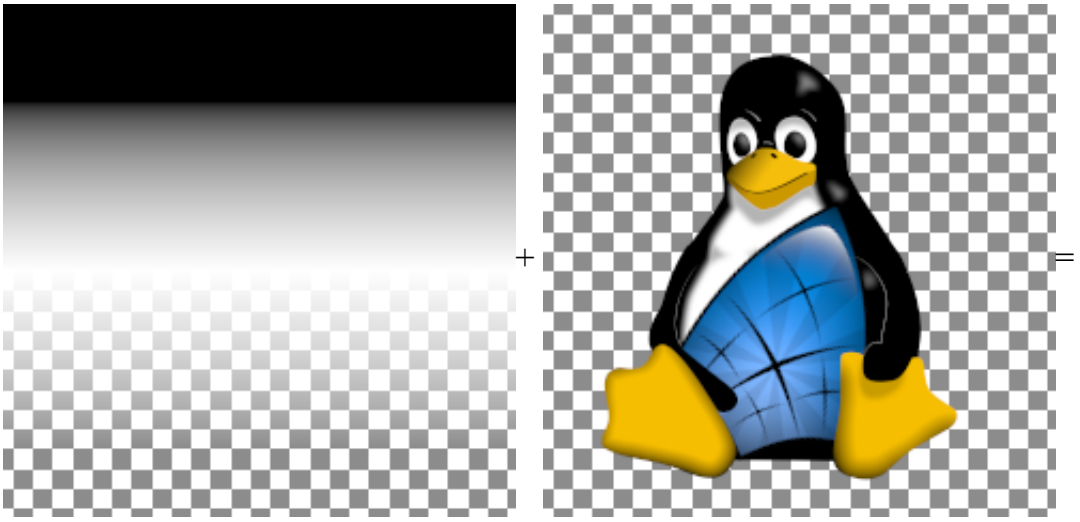
准确地说：为每个红，绿和蓝色分量的，比较A的值与B的值和使用较高的对。

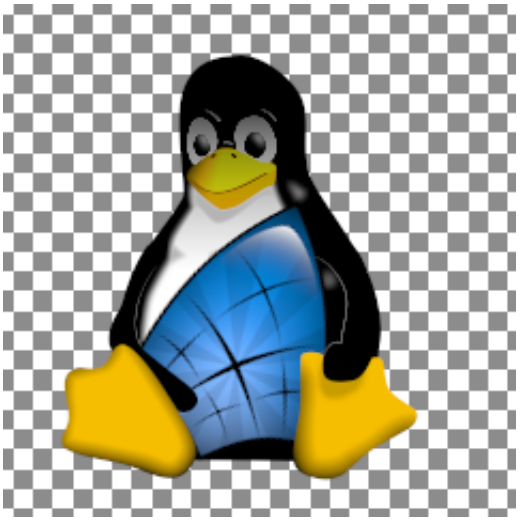


变暗

详细说明我

精确地说：为每个红，绿和蓝色分量的，比较A的值与B的值和使用该对低。

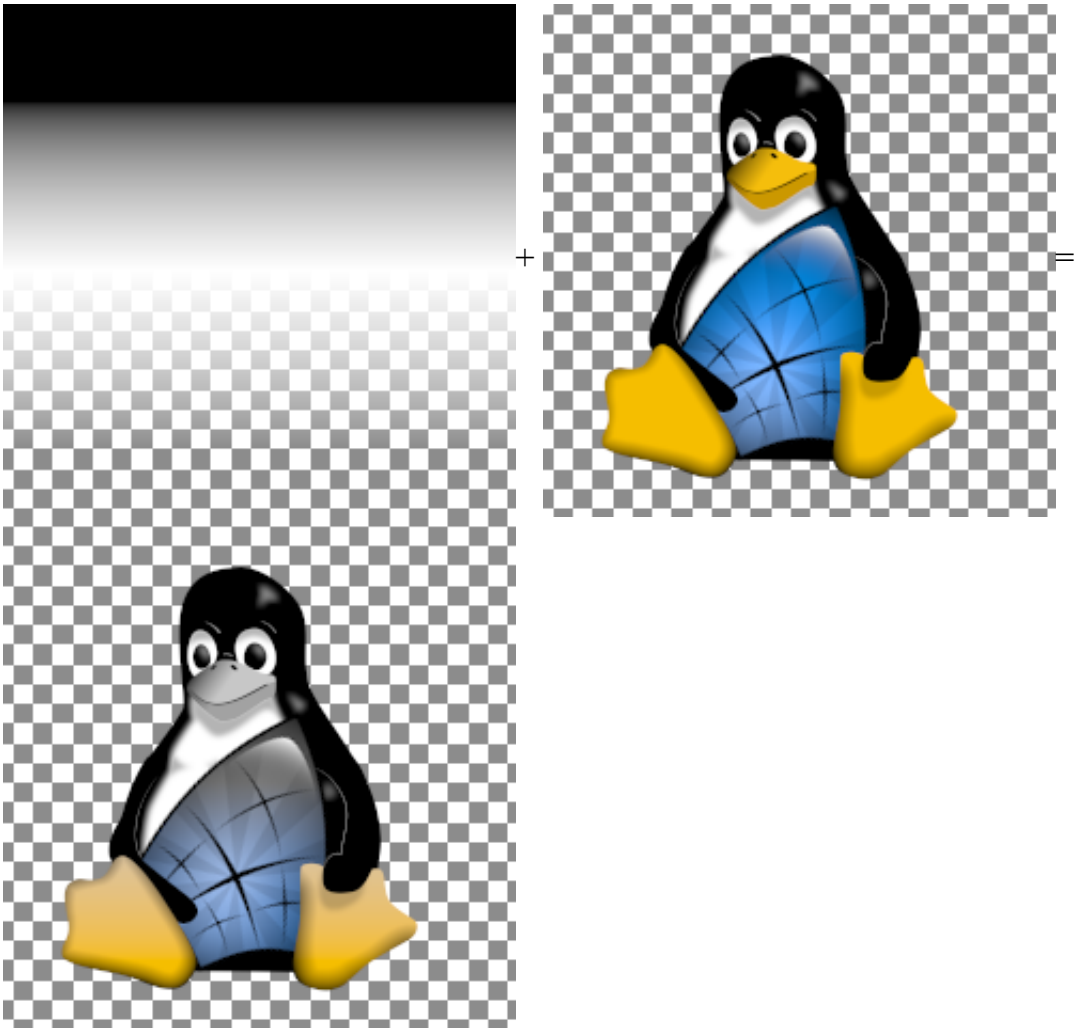




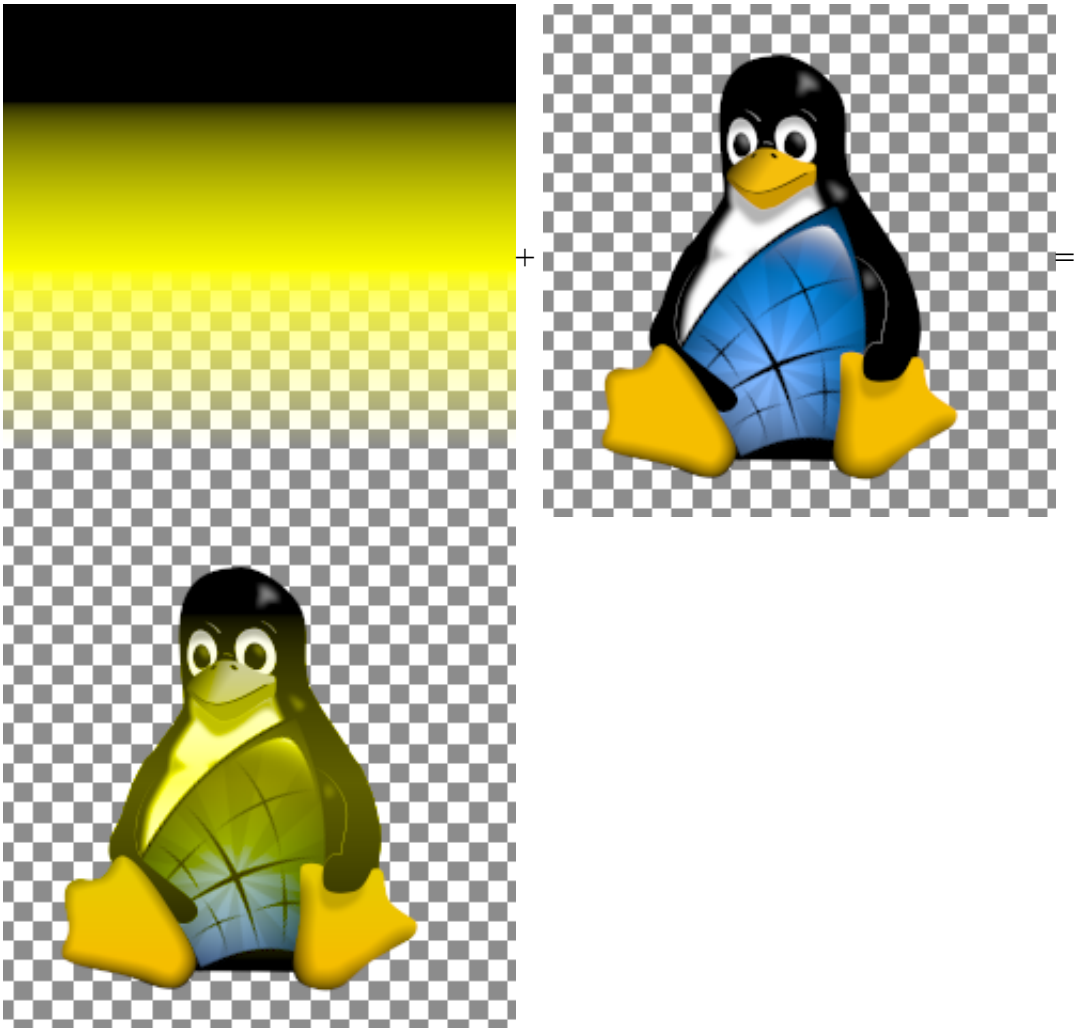
颜色

详细说明我

精确地说：得到的颜色是通过调整B具有为A相同的U和V的值，同时保持Y为相同。



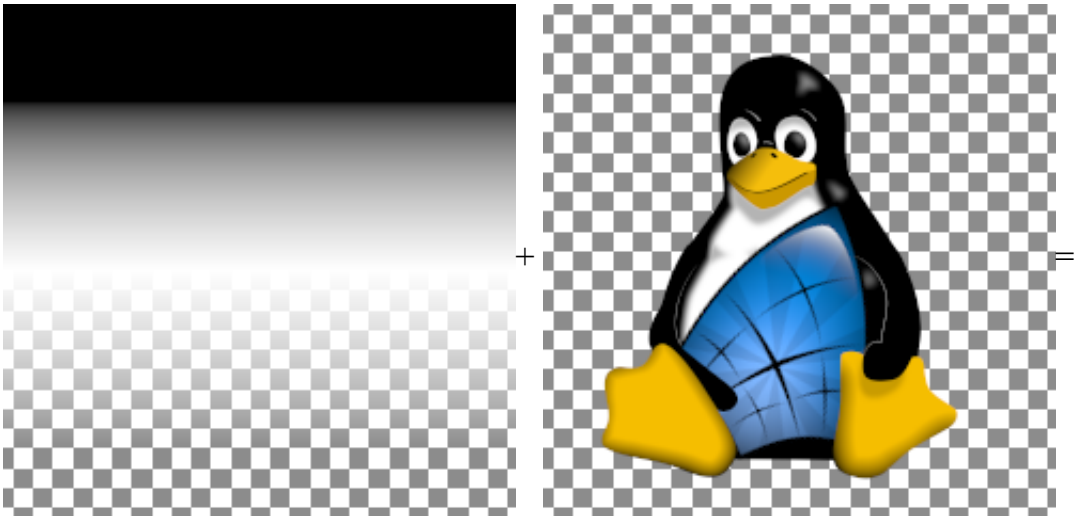
正如这个例子看起来就像饱和，也许是黄色渐变，而不是白色的，更说明

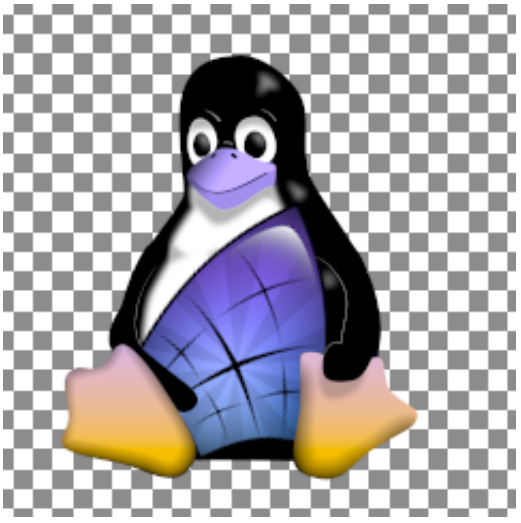


色调

详细说明我

精确地说：得到的颜色是通过调整B具有相同的色相为A。

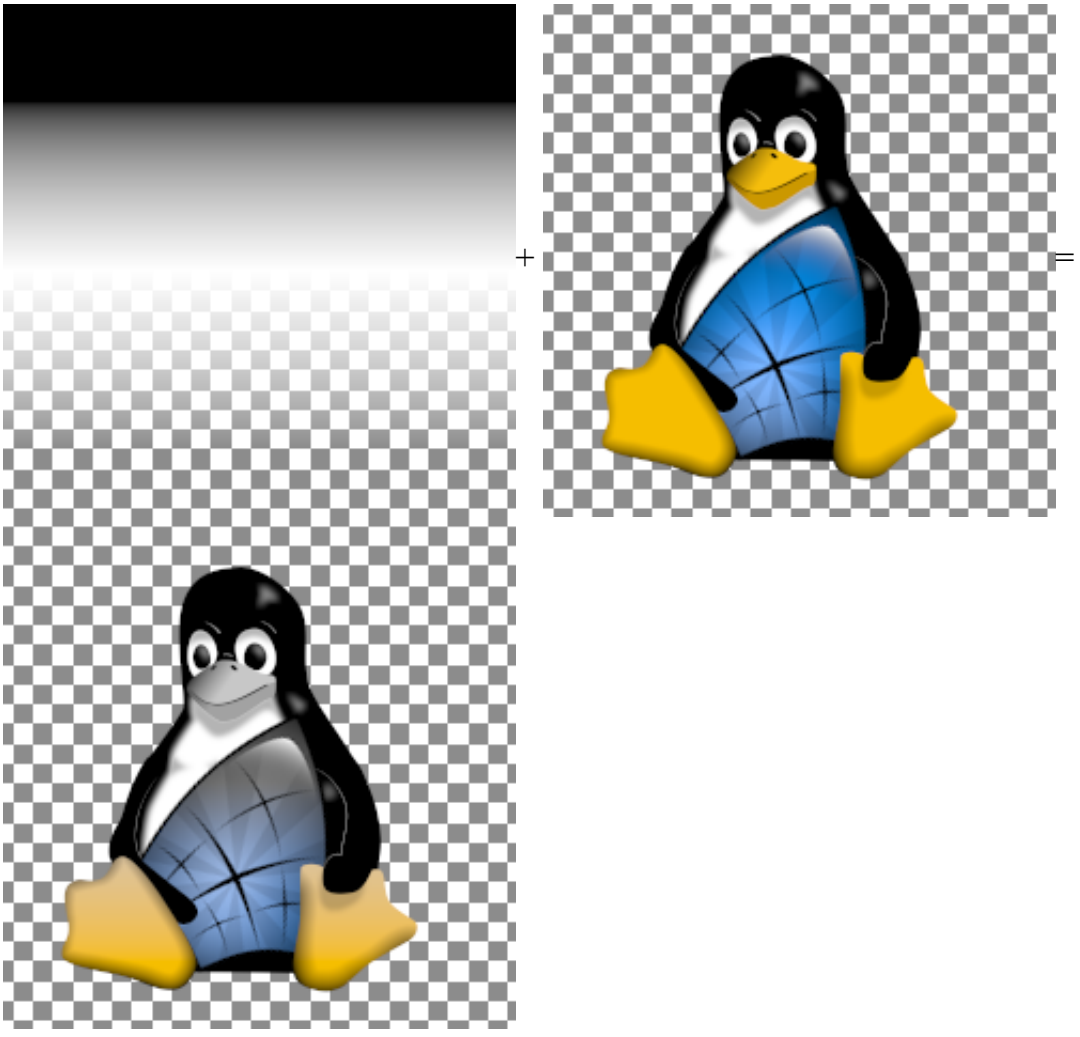




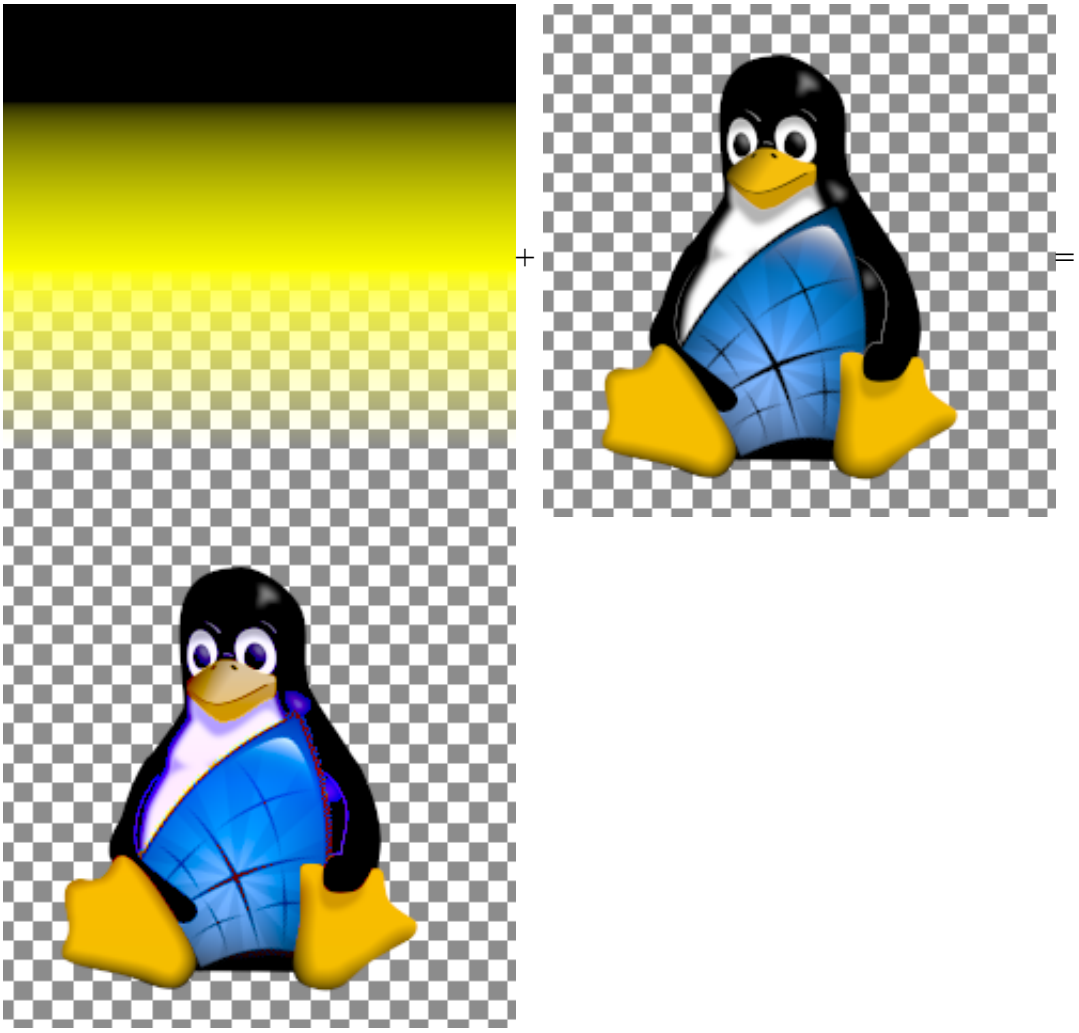
饱和

详细说明我

精确地说：得到的颜色是通过调整B具有为A饱和的UV矢量 (http://en.wikipedia.org/wiki/YUV) 的大小是相同的饱和。



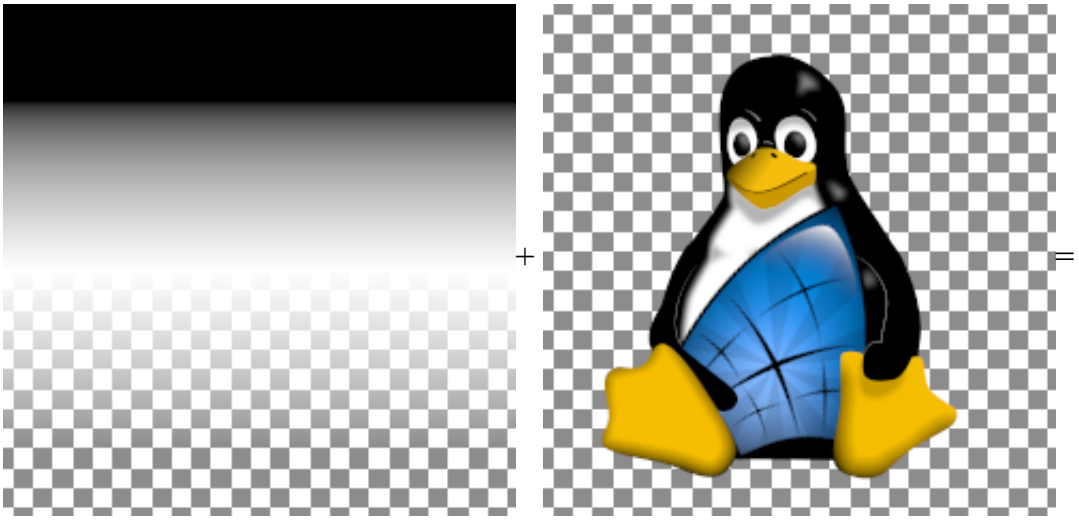
由于这个例子中是如此的相似的'颜色'融合的例子，在这里它是一个黄色的渐变 -



亮度

详细说明我

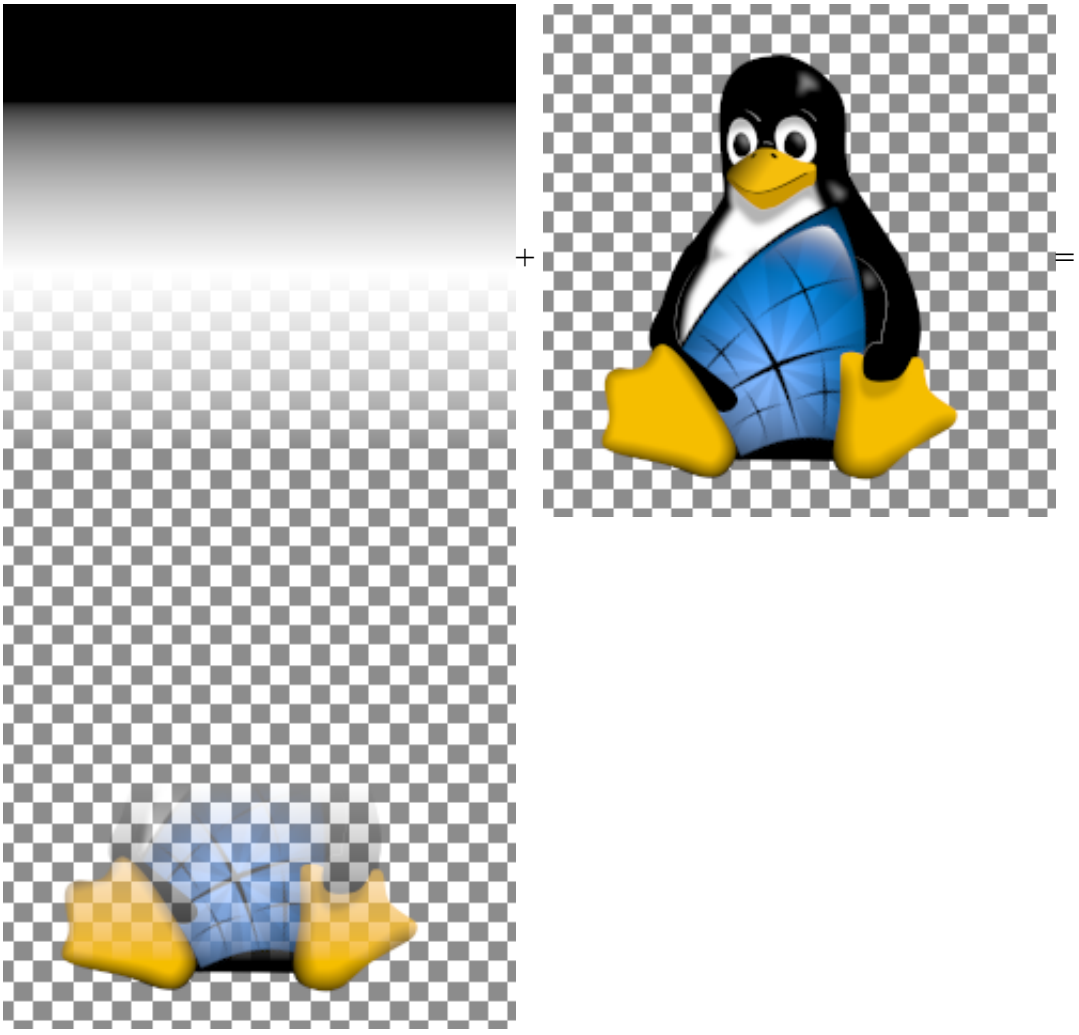
精确地说：得到的颜色是通过调整B具有相同的Y值（亮度）为A，U和V，同时保持相同。





阿尔法以上

详细说明我



语言：	**英语** • 意大利语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Blend_Method_Parameter&oldid=16228 “
类别： 参数

- 这页的最后修订在2012年6月9日，04:28。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

基本屏蔽

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 西班牙语 • ROMANA русский

本教程为您提供了一个概述如何屏蔽，可以在Synfig。

内容

- **关于屏蔽**
- **2 隐藏**
- **3 揭露**
- **4 揭示面具方法1。**
- **揭示面具方法2。**

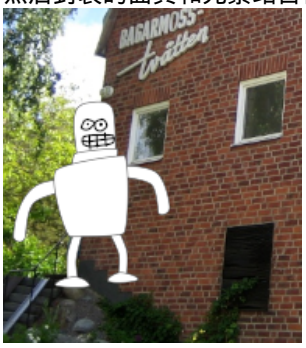
关于屏蔽

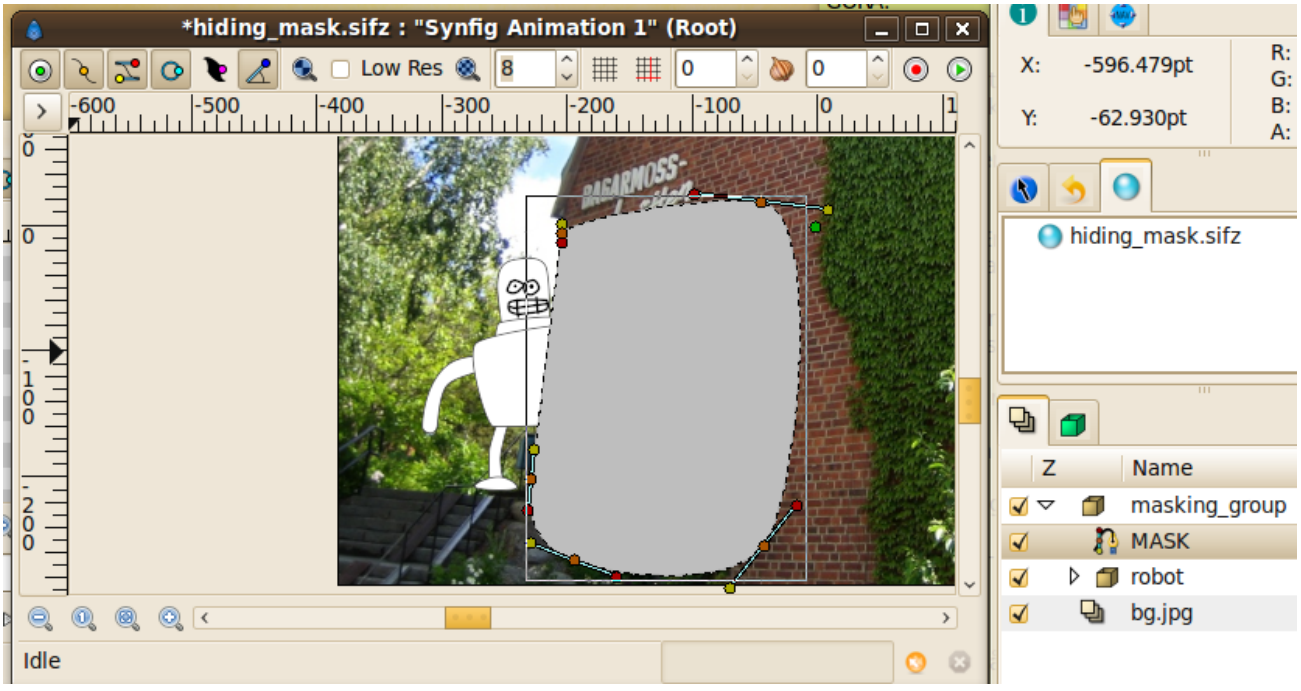
有时候你希望你的角色中去了。对象，建筑实例的背景。在Synfig如果您创建的背景，你也许可以只需将后面的字符层堆栈中的对象，但如果你的背景是一个图像，你需要做到这一点，屏蔽。

本教程将向您介绍两种基本的方法掩盖，隐藏和显示。

藏

在这掩蔽模式所涵盖的一切面具造型隐藏。 •创建一个面具的形状，并把它放在你想掩盖的元素，无论是在相同的浆料帆布或以上，然后封装的面具和元素结合在一起。 •设置混合方法的面膜“阿尔法以上”。 •下面的面具形状的一切都将被隐藏。





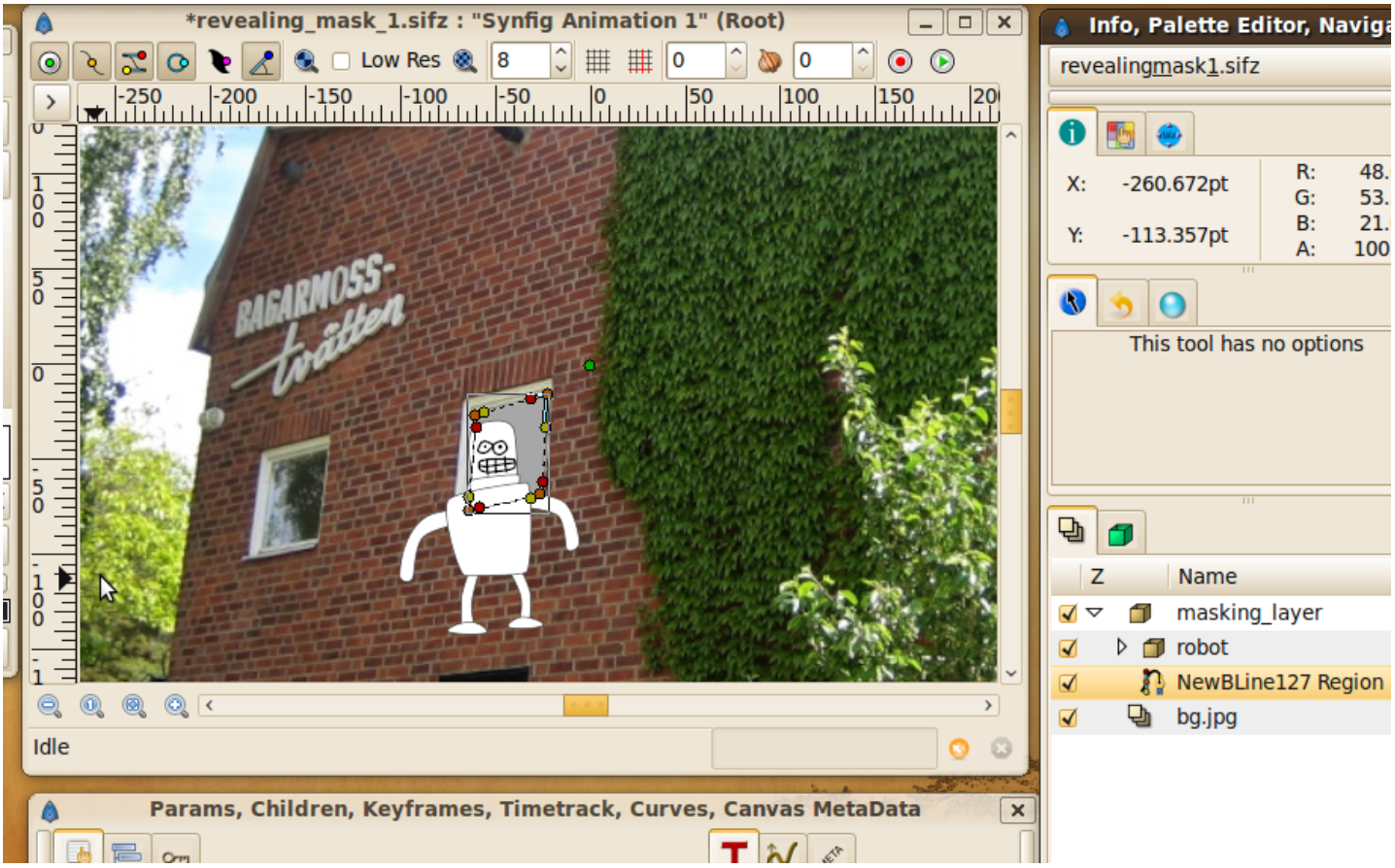


揭示

揭示面具可以通过两种不同的方法，使用不同的混合模式。

揭示面具方法1。

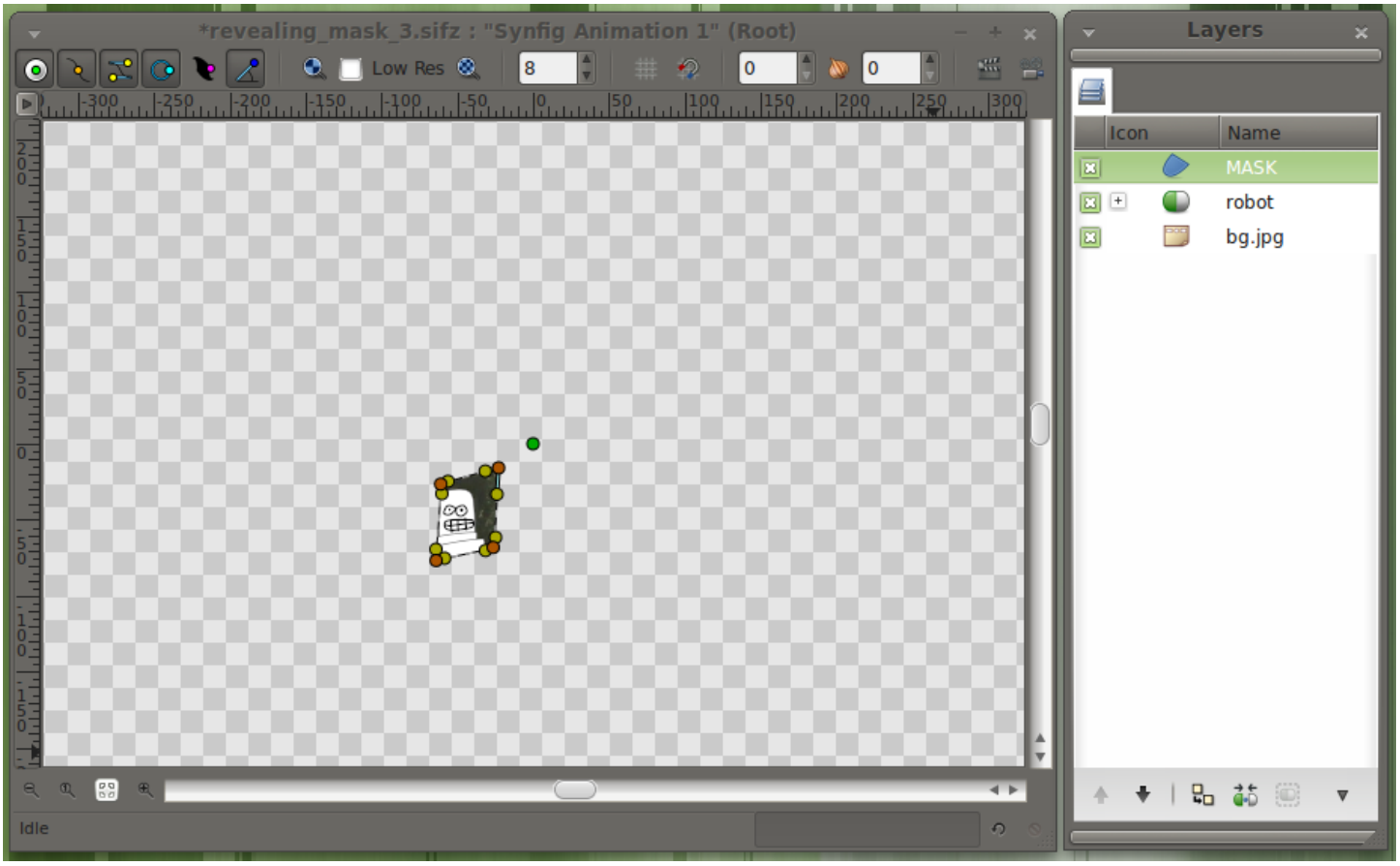
•创建一个遮罩的形状，并把它下面的元素，你想掩盖。 “直行进入”设置混合方法要屏蔽的元素（在这种情况下，机器人层）。您可以使用此方法在时间上一层，所以如果你有好几个对象，你需要封装成一个贴帆布。 上述一切的面具将是可见的，外面的一切将被隐藏。





揭示面具方法2。

这种面膜的方法是类似的隐藏面具和更灵活一点比揭示的方法，你不必一切应该被屏蔽封装。此面膜揭示它下面的一切，不管有多少层 •创建一个以上的对象，你想掩盖的面具造型。 勾选“反向”选项的面具。 •设置混合方法面具“阿尔法”。下面的所有遮罩形状将是可见的，其余的被屏蔽。， 可以包埋面具，应该被屏蔽的对象。任何超出的这包埋没有被屏蔽，所以留在这个例子中的背景外。





下载教程文件。

语言：	**英语** • 西班牙语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Basic_Masking&oldid=15555 “
分类： 手册 | 教程 | 教程基本

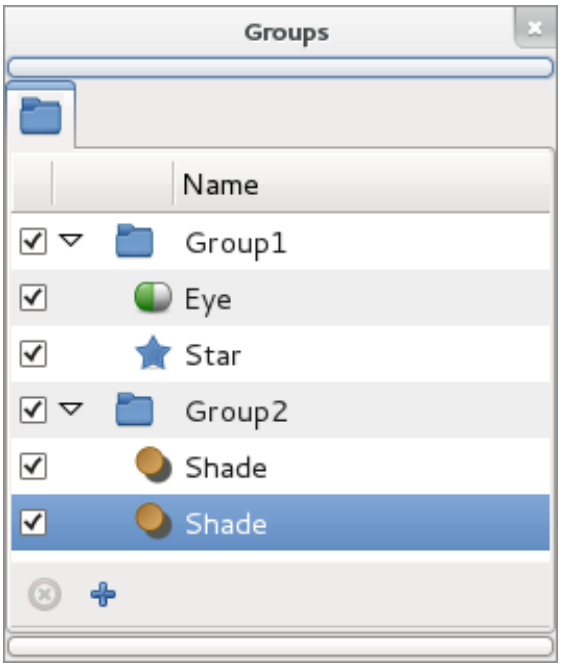
- 这页的最后修订在2012年3月27日，20:25。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

组委员会

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语**ROMANA • русский





假设你有多个形状，要治疗相同，但他们分散在整个项目中，封装在不同的层上。每一个内嵌的画布上，而不是扩大，他们每个人单独选择你要编辑的时间，您可以使用组。要添加一些图层组选择在图层面板中，右键单击，并选择“添加到组”。它会提示你输入组名称。键入一个新的或现有的组的名称，然后单击“OK”。

现在，您可以选择该组和动画所有这些层（例如，改变自己的一切款项，或将它们的起源）。

当前交互组和分组层组中的面板，可以在以下条款：

- 双击组图标在图层面板中选择所有的分组层**的散射层只有一个，双击它允许多个选择**。请注意，双击并不突出的分组层的组面板。
- 在一个分组层图标，双击在图层面板中选择该层，并取消选择其他所有。
- 按Ctrl键组或分组的层图标，选择添加到当前在“图层”面板中，双击。
- 双击组或图层的名称进行重命名。
- 左边的图层的图标上单击该复选框，将关闭在图层面板中的图层。
- 附近的组图标，单击该复选框，将取消本组内的所有图层。
- 可以移动到一个层组中的任何其他组（空或不是）。
- 如果该组是空的，它不能被激活，将不会被保存。
- 在一组，单左或右键单击选中它。您可以用它来 启用“删除组”按钮。
- 左键单击选择在一个分组层分组层。如果您按一下按住Ctrl键或⇧Shift键键，您可以选择多个图层，但在随后的命令只影响层上单击右键的效果。

单右键单击其中一个分组层弹出的上下文菜单，你有相同的元素中的每一层图层面板：

- “选择所有的孩子”：这个菜单项时，才会显示在分组层是糊状的画布。的行为是相同的-在图层面板中的“粘贴”画布层内部各层的选择。
- “添加图层组”：显示一个对话框，输入组名称，并选择图层移动到新组。仅适用于光标下面的层进行多选。
- “删除图层组”：从组中删除选中的图层。在一个时间只有一个层可以被删除。即使选择了多层被删除光标右键单击下面的层。

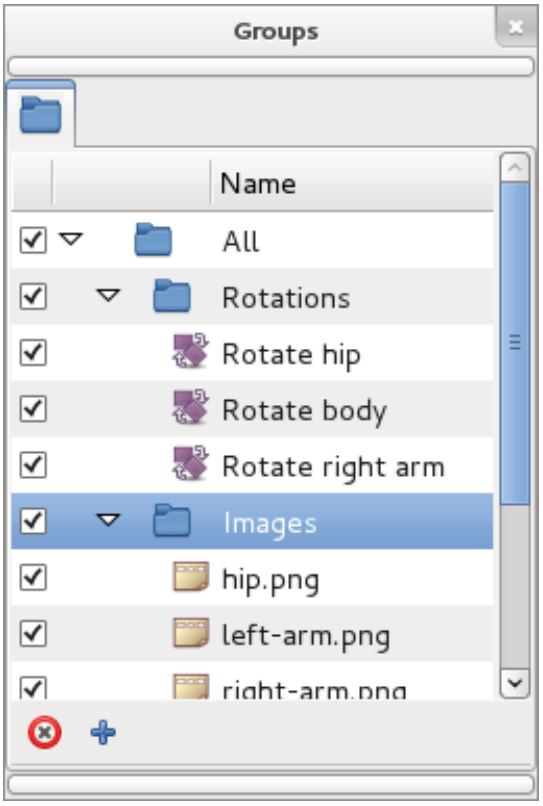
- “复制层”：复制的图层在图层面板的工作原理相同，也可以添加新复制的图层到目前的集团。它的工作原理部分，因为你不能复制多个图层在图层面板中。它唯一的作用层之上，你做了正确的点击。该选择将被忽略。
- “封装”：它的工作原理相同的封装图层在图层面板，但只影响到层，右键单击。
- “删除图层”删除图层在图层面板的工作原理相同，但只影响到层，右键单击。
- “设置图层的说明”：显示一个对话框，重命名该层。
- “提高层/下层”：在图层面板中的相同。它不修改本集团在分组层的位置，但在图层面板中的层次结构修改为预计的位置。

请注意，那一层只能属于一个集团的时间。添加图层组时，它已经在上一组将其删除前一个组。

组可以嵌套。您可以嵌套组通过以下方式之一：

- 加入一层的一组点作为分隔符的名称：“parent.child”
- 通过拖动一个组内其他组

嵌套组的内容时，会选择双击父组图标。根据组水平的点击，您可以选择更多或更少层。



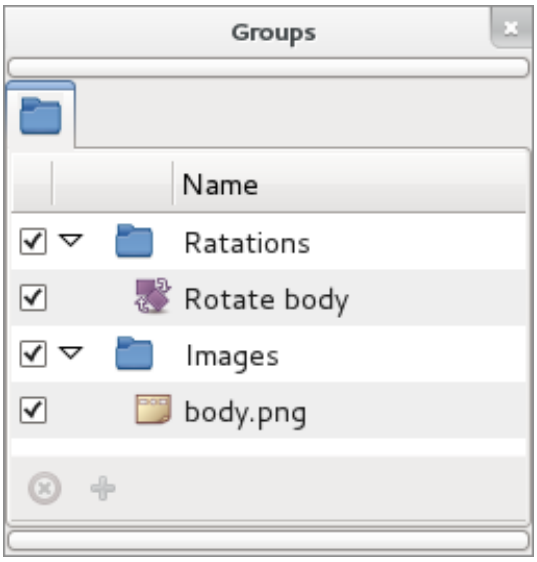
例如，一个双击“所有”集团将选择循环和分组层在一次双击。

对于按钮：

- “添加新组”按钮将组空停用。
- “删除组”按钮删除所选的组。如果组中包含的其他群体，他们不递归删除，只有第一层子水平。

此外，组范围是当前编辑的画布。这意味着，只有分组层，属于当前的Canvas编辑组“对话框中显示。这也意味着，组是依赖于文件/帆布。这意味着，一个的层只能属于一组定义在其出口的帆布范围。例如，如果有两个画布，其中B是根1，A是粘贴乙内，然后再上一层出口帆布属于一个只能属于一个范围在画布上定义的组。虽然你可以选择从外根帆布层（B）你可以不组到任何一组定义

在B范围。您也可以在不同的文件具有相同的名称/帆布范围的群体。如果某个图层被拖出从粘贴的帆布，它属于一个组，该组的名称也拖了出来。

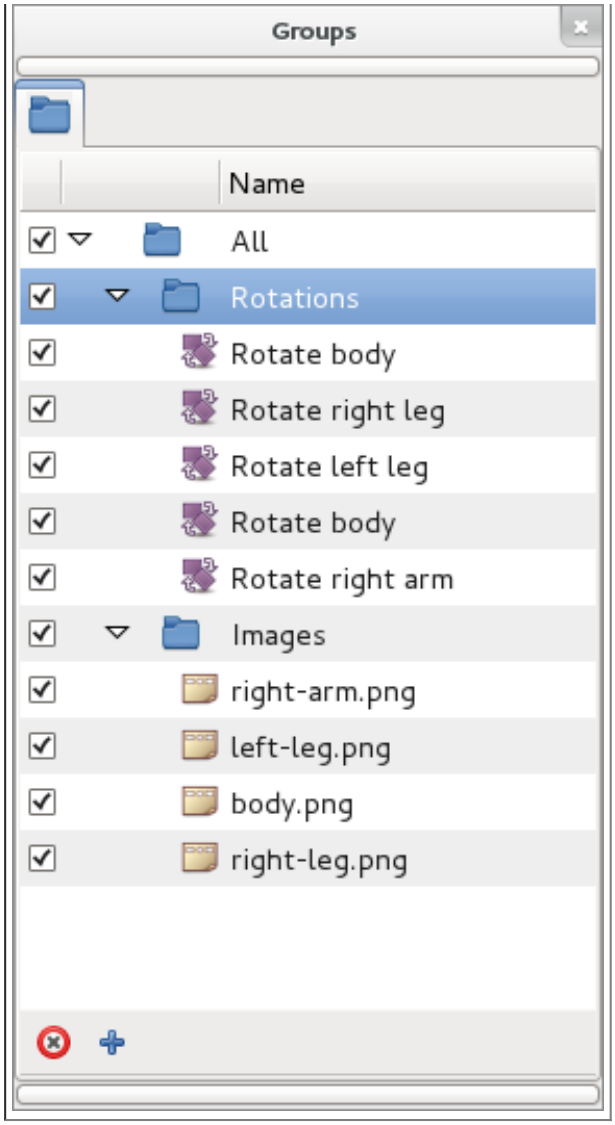


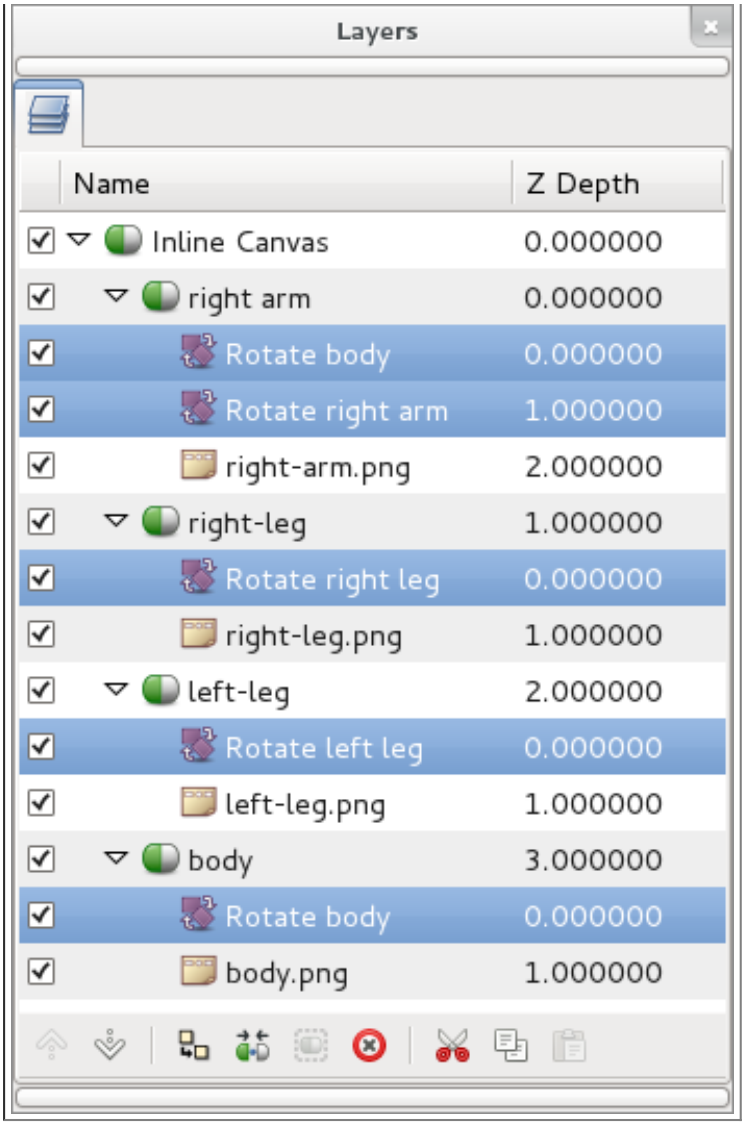
区的详细信息，请参阅通话。

这里有一些例子，可以做什么使用复杂的文件组：

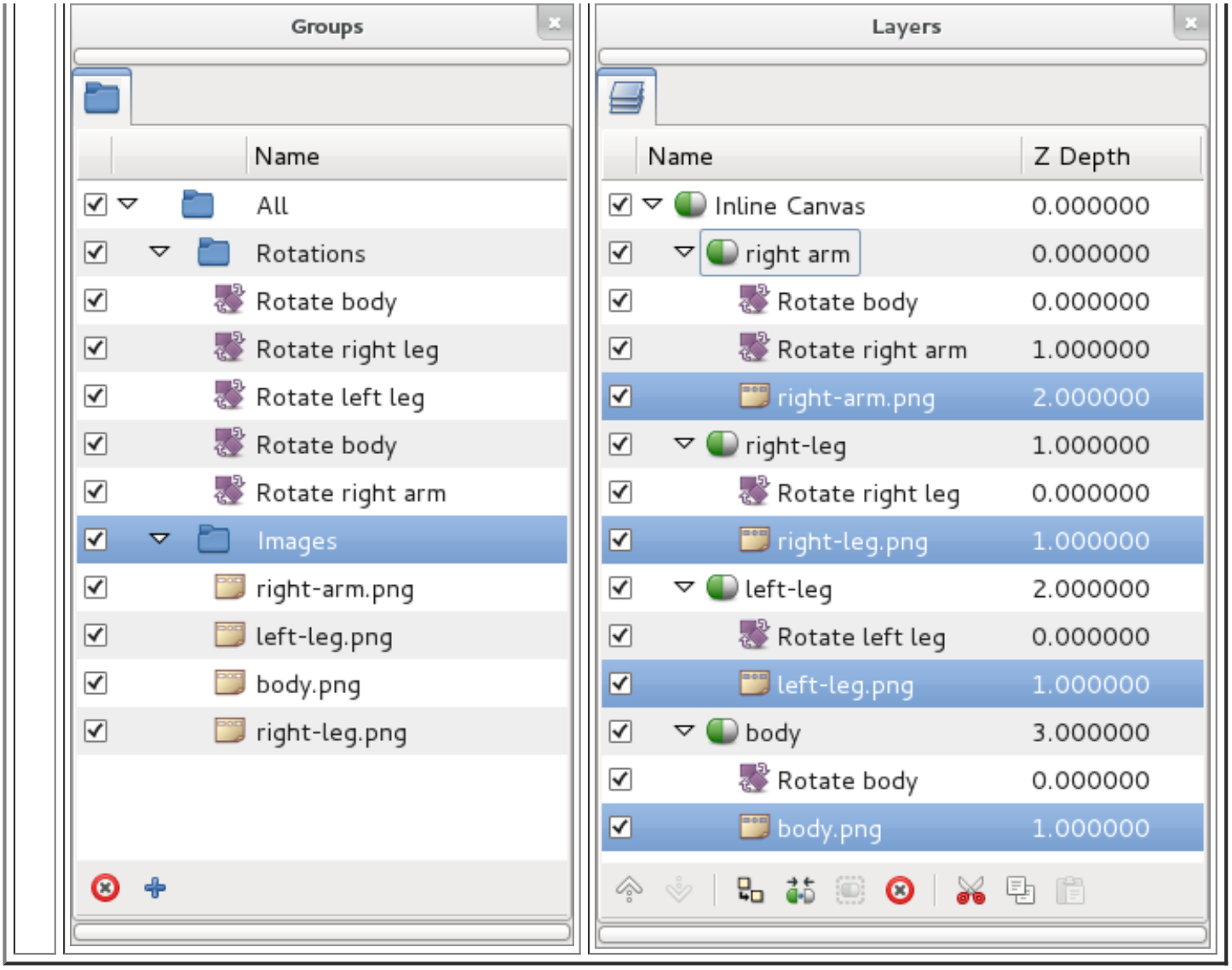
样品	组	后双击突出显示的集团
样		

品1


Groups
Name
All
Rotations
Rotate body
Rotate right leg
Rotate left leg
Rotate body
Rotate right arm
Images
right-arm.png
left-leg.png
body.png
right-leg.png


Layers
Name
Z Depth
Inline Canvas 0.000000
right arm 0.000000
Rotate body 0.000000
Rotate right arm 1.000000
right-arm.png 2.000000
right-leg 1.000000
Rotate right leg 0.000000
right-leg.png 1.000000
left-leg 2.000000
Rotate left leg 0.000000
left-leg.png 1.000000
body 3.000000
Rotate body 0.000000
body.png 1.000000

样品2



语言：	**英语**ROMANA • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Groups_Panel&oldid=15557 “
分类： 面板 | Synfig-0.63.04

- 这页的最后修订在2012年3月27日（星期五）20:37。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

指南

从Synfig工作室::文档

语言：	英语ROMANA • русский

内容

- 1 简介
- 2 外观
- 3 添加指南，你的画布
 - 3.1 拖动到画布窗口统治者
 - 3.2 点击画布窗口统治者
 - 3.3 使用Canvas元数据“面板中
- 4 定位导正是
 - 4.1 使用“信息”面板
 - 4.2 使用Canvas元数据“面板中
- 5 删除导游从你的画布
 - 5.1 拖动到画布窗口“标尺”
 - 5.2 使用Canvas元数据“面板中
- 显示或隐藏指南
 - 6.1 使用的画布窗口查看“菜单
 - 6.2 使用Canvas元数据“面板中。
- 7 抓取功能
 - 7.1 使用的画布窗口查看“菜单
 - 7.2 使用Canvas元数据“面板中
- 8 指南从一个画布复制到另一个

介绍

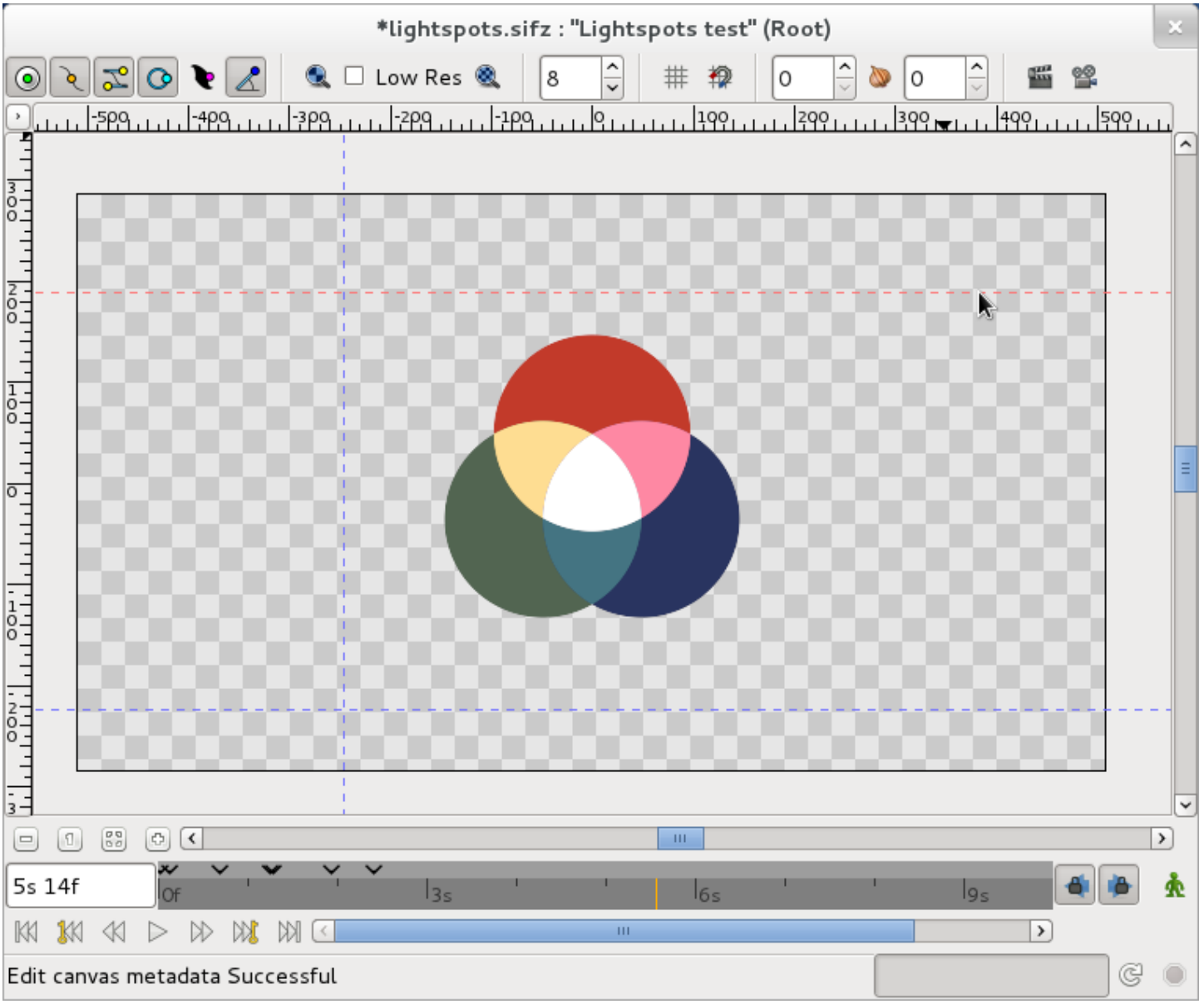
指南是水平或垂直线，您可以添加到您的画布，以帮助您精确定位项目。画布上的指南，可以放置在任何地方-甚至你的工作区域外。导游将不会出现在完成的动画，但他们将被保存您的文件。每一个的帆布都有自己的一套指南。

如果你能想象指南是由金属制成，鸭子像磁铁周围指南，捕捉到他们时，他们得到足够接近。这意味着，使用指南，很容易，确保鸭是在特定的地方。

位置鸭，顶点鸭，切鸭，半径鸭，宽度鸭和角度鸭都可以捕捉到指南。这意味着，您可以使用指南，准确地定位任何东西，一切都在Synfig Studio中。

出现

指南是这样的，在画布窗口：



正如你可以在上面看到的那样，他们出现在您的工作区的画布窗口的边缘的蓝色虚线。指南被定位在画布上会出现一个红色的虚线，而不是蓝色虚线。

添加到您的画布指南

有三种方法添加到您的画布上的指南。您可以将他们的的画布窗口统治者的，你可以点击画布窗口统治者或使用画布元数据“面板中，您可以添加指南。

拖动到画布窗口的“标尺”

在水平标尺上移动你的鼠标在画布窗口的顶部，按住鼠标左键， 然后拖动鼠标向下，您可以添加一个水平的指导。告诉你，你的定位指导，它会出现一个红色的虚线。当你松开鼠标左键， 该指南将被置于画布上的红色虚线将变成蓝色。

您可以通过移动你的鼠标在画布窗口的左侧垂直标尺，按住鼠标左键， 然后拖动鼠标到右侧添加一个垂直的指导。告诉你，你的定位指导，它会出现一个红色的虚线。当你松开鼠标左键， 该指南将被置于画布上的红色虚线将变成蓝色。

点击画布窗口统治者的

每次你点击在画布窗口顶部的水平标尺上，水平参考线将被添加在你的画布上的水平中心。在画布窗口的左侧垂直标尺上每单击一次，垂直参考线将被添加在你的画布上的垂直中心。

在Synfig Studio中一个以上的的指南可以共享相同的位置，，所以通过多次点击一把尺子，你最终将一叠指南在相同的位置。

您可以使用左，右或鼠标中键点击的统治者。

使用的画布元数据面板

高级用户可能要使用的画布元数据“面板中添加指南。“ 元数据“面板中的数据存储在Synfig的内部单位，*不是*以像素为单位，积分等

为了向你展示如何工作的，我们将打开一个新文件，并添加一个垂直的指导，在画布的中心。

1. 选择“文件→新建”，或按 Ctrl键 Ñ 打开一个新的文件。
2. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
3. 单击“添加新的元数据项”图标（  ）在面板底部的这样一个看起来。一个“新的元数据项”对话框将会出现。
4. “guide_x” ，然后单击“确定”或按 ↵进入 。
5. 双击栏旁边的“guide_x”键在画布元数据“面板中的数据。这将允许你输入一个值。
6. 输入“0” ，然后按 ↵进入 。新的垂直的指南应该出现在你的画布的中心。

在元数据面板的“guide_x”键保存当前画布上的垂直导轨。它存储为一个列表由空格分隔的浮点数。

在元数据面板的“guide_y”键保存当前画布上的所有水平参考线。它存储为一个由空格分隔的列表浮点数。

定位导板精确地

指南的目的是为了让你把事情的确切位置，因此能够准确定位指南是非常重要的。有两种方法可以使用Synfig Studio的定位指南。你可以看一下当你用鼠标拖动指南，或直接进入导轨位置，您可以使用画布元数据“面板中的“信息”面板。

使用“信息”面板

当您打开或创建一个新的文件，它可以在信息面板的同时拖动定位像素的边界（如果像素的发生是当前选中的单位系统）的指导。不幸的是，只要你有放大或缩小你的画布上，这已不再是可能的。您将只能看到部分的信息面板中显示的像素。不过，也有不同的方法来解决这个问题：

- 单击“缩放以适合”按钮，然后单击“放大到100％”的水平滚动条在画布窗口的左侧按钮。
- 保存文件，关闭它，然后重新打开它，你会发现你能再次引导到像素边界的位置 - 直到下一次你放大或缩小你的画布上。

尖
信息面板没有更新，当你第一次在画布上添加指南，但它被更新，当您重新定位它们。我们建议您将新的指南，先大致可分为位置，然后重新定位他们的帮助下，信息面板，让他们到精确的位置。

使用的画布元数据面板

高级用户有时可能需要使用画布元数据“面板中进入导轨位置。这可能会对简单的，因为他们发现这种方法是更快，或者它可能是因为他们要非常精确地放置指南-例如，在一个像素的分数。

告诉你如何可以做到这一点，我们将打开一个新文件，并添加水平在0.5个像素以上的画布中心指南。在这个例子中，你需要保持默认设置值。

1. 选择“文件→新建”，或按 Ctrl键 Ñ 打开一个新的文件。

2. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
3. 单击“添加新的元数据项”图标（  ）在面板底部的这样一个看起来。一个“新的元数据项”对话框将会出现。
4. “guide_y” ，然后单击“确定”或按 ↵进入 。
5. 双击旁边的的“guide_y”键在画布元数据“面板中的数据列。这将允许你输入一个值。
6. 键入“0.0083335” ，然后按“ ↵“输入” 。一个新的水平的指南应该出现在0.5个像素以上的中心，你的画布上。

从你的画布中删除指南

有两种方法可以永久删除指南从你的画布。你可以将它们拖动到画布窗口统治者或使用画布元数据“面板中，您可以删除它们。

如果你只是想暂时删除指南，你应该隐藏起来，而不是删除它们（见下文）。

注意
与许多其他程序不同的是，您不能删除导游在Synfig Studio中，通过拖动它们的画布窗口的右侧或底部。您**必须**将导游的画布窗口的顶部或左侧（对统治者）将其删除。

拖动到画布窗口的“标尺”

在Synfig Studio中，除去指南是在相反的方式将它们添加。您可以使用鼠标将其拖放到画布窗口统治者指南从画布上。删除垂直辅助线，通过他们的画布窗口的左侧垂直标尺上拖动。删除水平导轨在水平标尺上拖动画布窗口的顶部。如果您已经删除成功地指导，的画布窗口状态栏会通知你“擦除画布上的元数据成功”。

使用的画布元数据面板

高级用户有时会想，使用画布元数据“面板中删除指南。例如，如果你有很多的指南画布上的，这是最快的方法永久删除他们所有。

例如，要移除所有水平参考线从画布上使用的画布元数据“面板中，你会：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 选择的“guide_y”键的行。
3. 点击“删除选定的元数据项”图标（它看起来像这样  ）。

要删除一个特定的指南从画布上使用的画布元数据“面板中，你会：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 双击的“guide_x”或“guide_y的”关键的数据行中的列。
3. 选择并删除所需的值。
4. 按 ↵Enter键 。

注意
必须至少有一个值后留在你的数据列的编辑工作，否则，你会得到一个“编辑帆布元数据：动作还没有准备好。”错误对话框，您的编辑是不会成功的。

显示或隐藏指南

有时，特别是如果你使用了大量的指南，你会需要它们全部隐藏，这样你就可以更清楚地看到你的作品。有两种方法来显示或隐藏所有的指南对当前画布在Synfig Studio中。您可以使用的画布窗口 “查看”菜单中，您可以使用画布元数据“面板中。

注意
如果贴紧至辅助线启用时，它仍然会，即使导游被隐藏。

使用的画布窗口查看“菜单中

转到“菜单中的画布窗口（使用画布左上角的菜单插入符号 “按钮），然后选择“查看→显示参考线”。

使用的画布元数据面板

如果您已经有至少有一个指导你的画布上，你可以显示或隐藏引导使用画布元数据“面板中。

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 双击栏旁边的“guide_show”键在画布元数据“面板中的数据。这将允许你输入一个值。
3. 输入“0”隐藏导游或“1”显示参考线，然后按 ↵进入 。

“guide_show”键是否在元数据面板店的指南可见或不可见的。它存储的“0”，如果导板指南隐藏或“1”，如果是可见的。

注意
为“0”或“1” ，你也可以进入“真”或“假”（不带引号）来启用或禁用在画布元数据“面板中的布尔值。

捕捉

指南没有做任何事情，直到贴紧至辅助线启用。有两种方法，使贴紧至辅助线。第一种是用的画布窗口 “查看”菜单。二是使用画布元数据“面板中。

一旦抢购启用，当您将鸭指南“捕捉”到它，在大致相同的方式，像磁铁一样将捕捉到的金属片。鸭子一旦捕捉到一个指南，你会发现它需要比正常的运动，使其脱离指导，再次，如果你拉的东西，金属磁铁。

有鸭贴紧至辅助线通常是非常有用的，但有时也可以是**很**烦人！幸运的是，你可以轻松地将捕捉到导关闭。

注意
虽然鸭捕捉到指南中Synfig Studio的指南**将无法**捕捉到鸭。

使用的画布窗口查看“菜单中

转到“菜单中的画布窗口（使用画布左上角的菜单插入符号 “按钮），然后选择“视图”→“对齐辅助线”。

使用的画布元数据面板

如果您已经有至少有一个指导你的画布上，您可以启用或禁用捕捉到引导使用画布元数据“面板中。

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 双击栏旁边的“guide_snap”键在画布元数据“面板中的数据。这将允许你输入一个值。
3. 键入“1” ，使捕捉到导游或“0”以禁用捕捉指南，然后按 ↵进入 。

“guide_snap”键是否贴紧至辅助线在元数据面板店的启用与否。它存储“0”，如果被禁止或“1”，如果启用贴紧至辅助线贴紧至辅助线。

指南从一个画布复制到另一个

当您导出封装的“内联画布”层，你会发现导出的画布没有导游-但有时你想它具有相同的指南，作为其母公司帆布。或者，你可能想使用你的画布添加到另一个文件中的指南。使用画布元数据“面板中，您可以解决这种问题很容易。

作为一个例子，在这里你将如何垂直复制到另一个画布上，有没有导游的指引：

1. 打开你要复制的指南，在画布上，画布窗口。
2. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
3. 选择行“guide_x” 。
4. 点击“数据”列在画布元数据“面板中的“guide_x”键。
5. 按 CTRL Ç 或右键单击突出显示的数字，然后选择“复制”。
6. 打开画布窗口的画布，你要复制的指南。
7. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
8. 单击“添加新的元数据项”图标（ ）在面板底部的这样一个看起来。一个“新的元数据项”对话框将会出现。
9. “guide_x” ，然后单击“确定”或按 ↵进入 。
10. 双击栏旁边的“guide_x”键在画布元数据“面板中的数据。这将允许你输入一个值。
11. 按 CTRL V 或右键单击突出显示的区域，然后选择“粘贴”
12. 按 ↵Enter键 。

要复制水平将引导您执行上述步骤的的“guide_y”的重点，而不是的“guide_x”键。

注意
您**必须**确保数据列中的“guide_x”或“guide_y”的行被选中，然后再尝试复制或粘贴在画布元数据“面板中的指导值。如果你不这样做，你会发现你的复制或粘贴层，而不是指导值。

语言：	**英语**ROMANA • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Guides&oldid=15185 “
分类： 画布窗口 | 词汇表 | 手册

- 这页的最后修订在2012年2月17日，08:10。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

格

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • ROMANA“

内容

- 1 简介
- 2 外观
- 显示和隐藏网格
 - 3.1 使用的画布窗口工具栏按钮
 - 3.2 使用的画布视图“菜单
 - 3.3 使用“选项”对话框中
 - 3.4 使用Canvas元数据“面板中。
- 4 启用和禁用捕捉到网格
 - 4.1 使用的画布窗口工具栏按钮
 - 4.2 使用的画布视图“菜单
 - 4.3 使用“选项”对话框中
 - 4.4 使用Canvas元数据“面板中
- 5 更改网格线的间距
 - 5.1 使用“选项”对话框中
 - 5.2 使用Canvas元数据“面板中

介绍

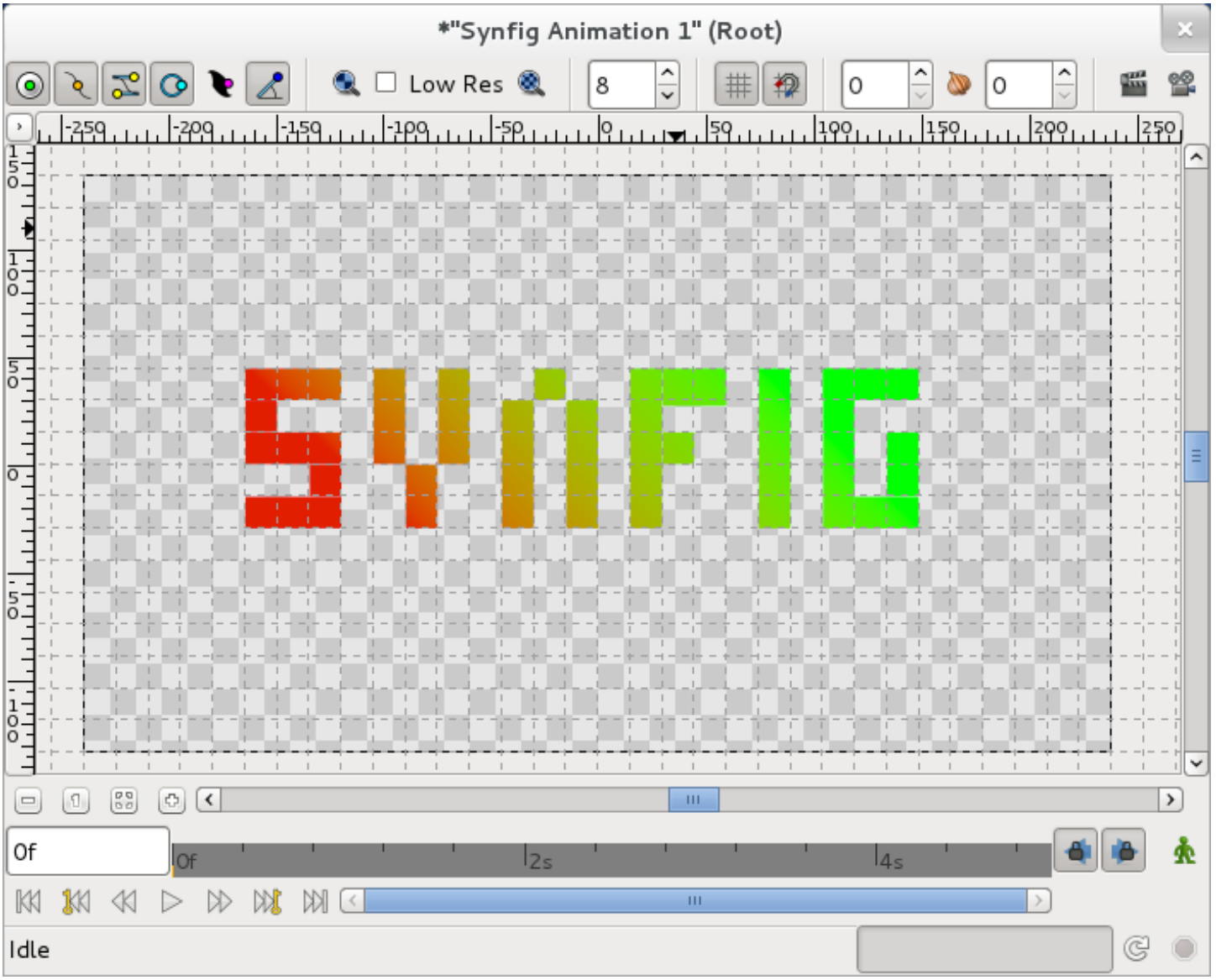
您可以添加一格的水平线和垂直线的画布，以帮助您精确定位的项目。电网将不会出现在完成的动画，但他们将被保存您的文件。每一个帆布有其自己的网格。在一个网格中的水平线和垂直线的间距是可以改变的独立的，所以，可以有网格的矩形，以及由平方的网格由。

如果你能想象的网格线是由金属，鸭子的行为像磁铁周围的网格线，捕捉到他们时，他们得到足够接近。这意味着，使用网格，它很容易确保鸭是在特定的地方。

位置鸭，顶点鸭，切鸭，半径鸭，宽度鸭和角度鸭都可以捕捉到网格线。这意味着，您可以使用网格来精确定位任何东西，一切都在Synfig Studio中。

出现

的网格看起来是这样的，当你把它显示在画布窗口：



正如你可以在上面看到，网格显示为灰色虚线，在您的工作区的画布窗口的边缘。

显示和隐藏网格

有四种方法来显示或隐藏网格在你的画布窗口。您可以使用画布窗口工具栏上的按钮，您可以使用的画布视图菜单中，您可以使用“ 选项“对话框中，你会发现的画布“文件”菜单上，或者您也可以使用画布元数据“面板中。

使用画布窗口工具栏按钮

有在画布窗口工具栏上的显示/隐藏网格“按钮。

- 当按钮看起来像这样 被隐藏网格。如果你按下它，网格将被显示出来。
- 当按钮看起来是这样 的网格显示。如果你按它的网格将被隐藏。

使用画布视图“菜单

您的画布可以打开菜单，使用画布菜单插入符号“按钮，然后使用“查看→显示网格”，以隐藏或显示网格。

使用“选项”对话框中

您的画布可以打开菜单，使用画布菜单插入符号“按钮，然后使用“文件”→“选项”，以显示“ 选项“对话框中。

您可以使用“显示网格”复选框以显示或隐藏网格，然后按“确定”或“应用”按钮。

使用的画布元数据面板

虽然目前还没有真正的优势，在使用这种方法，你可以显示或隐藏网格使用画布元数据“面板中的。

“ 元数据“面板脱空开始，以显示或隐藏网格在画布上没有画布元数据，你就必须：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 按元数据“面板中 的“添加新的元数据项”图标（ 一个看起来像这样的  ）
3. 键入“grid_show” ，然后按 ↵进入 。
4. 双击的数据列在“ 元数据“面板中的“grid_show”键。这将允许你输入一个值。
5. 隐藏网格时输入“0”或“1”显示网格，然后按 ↵进入 。

要显示或隐藏网格在画布上，已经有帆布的元数据：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 双击的数据列在“ 元数据“面板中的“grid_show”键。这将允许你输入一个值。
3. 隐藏网格时输入“0”或“1”显示网格，然后按 ↵进入 。

“guide_show”键是否在元数据面板店的指南可见或不可见的。它存储的“0”，如果导板指南隐藏或“1”，如果是可见的。

注意
为“0”或“1” ，你也可以进入“真”或“假”（ 不带引号 ）来启用或禁用在画布元数据“面板中的布尔值。

启用和禁用捕捉到网格

网格不会做任何事情，直到捕捉到电网启用。一旦抢购启用，当您将鸭网格线“捕捉”到它，在大致相同的方式，像磁铁一样将捕捉到的金属片。鸭子一旦捕捉到网格线，你会发现它需要比正常的运动，使其脱离网格线，再次，如果你拉的东西，金属磁铁。

有鸭贴紧至网格线通常是非常有用的，但有时也可以是**很**烦人！幸运的是，你可以轻松地将捕捉到的网格关闭。

有四种方法来启用或禁用捕捉到网格在你的画布窗口。您可以使用画布窗口工具栏上的按钮，您可以使用的画布视图菜单中，您可以使用“ 选项“对话框中，你会发现的画布“文件”菜单上，或者您也可以使用画布元数据“面板中。

注意
如果启用捕捉到网格，它仍然可以工作，即使被隐藏网格。

使用画布窗口工具栏按钮

有一个捕捉到网格在画布窗口工具栏上的按钮启用/禁用。

- 当按钮看起来像  捕捉到电网被禁用。如果你按下它捕捉到网格将被启用。
- 当按钮看起来像  捕捉到电网已启用。如果你按下它捕捉到网格将被禁用。

使用画布视图“菜单

您的画布可以打开菜单，使用画布菜单插入符号“按钮，然后使用“视图→对齐网格”启用或禁用捕捉到电网。

使用“选项”对话框中

您的画布可以打开菜单，使用画布菜单插入符号“按钮，然后使用“文件”→“选项”，以显示“ 选项“对话框中。

您可以使用“对齐网格”复选框来启用或禁用靠齐网格，然后按“确定”或“应用”按钮。

使用的画布元数据面板

虽然目前还没有真正的优势，在使用这种方法，您可以启用或禁用捕捉到网格中使用的画布元数据“面板中。

开始“ 元数据“面板脱空，这样一来启用或禁用捕捉到网格在画布上没有画布上的元数据，你就必须：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 按元数据“面板中 的“添加新的元数据项”图标（一个看起来像这样的  ）
3. 键入“grid_snap” ，然后按 ↵进入 。
4. 双击的数据列在“ 元数据“面板中的“grid_show”键。这将允许你输入一个值。
5. 输入“0”以禁用捕捉到电网中或“1” ，使捕捉到网格，然后按 ↵进入 。

要启用或禁用捕捉到网格在画布上已经有帆布的元数据：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 双击旁边的的“grid_snap”的重点在“ 元数据“面板中的数据列。这将允许你输入一个值。
3. 隐藏网格时输入“0”或“1”显示网格，然后按 ↵进入 。

“grid_snap”键是否捕捉到网格在元数据面板店的启用或禁用。它存储“0”，如果捕捉到电网被禁用或“1” ，如果捕捉到电网已启用。

更改的网格线的间距

在Synfig Studio中默认的网格的网格线间距为15.0像素水平，15.0像素，垂直。这可能不是一个有用的尺寸为您的工作，但幸运的是你可以改变的间距。

您可以更改间距的水平网格线和垂直网格线独立。这可以让你有长方形，而不是方形网格。

您还可以隐藏水平网格线，它给你一个格栅的垂直线，而不是一个网格。为此，您可以通过设置垂直间距设置为0。但是，你不能隐藏垂直网格线。

有两种方法来调整间距的网格线中的画布窗口。您可以使用“ 选项“对话框中，你会发现的画布“文件”菜单上，或者您也可以使用画布元数据“面板中。

注意
网格原点的设置在画布的中心。

使用“选项”对话框中

您的画布可以打开菜单，使用画布菜单插入符号“按钮，然后使用“文件”→“选项”，以显示“ 选项“对话框中。

“网格大小X：”盒子或者您可以使用“网格大小X：”值增加或减少的间距旁边的箭头，输入一个数字，您可以更改垂直网格线的间距。

通过“网格大小Y：”框输入一个数字，或者您可以使用“网格大小Y：”值增加或减少的间距旁边的箭头，您可以更改的水平网格线的间距。

当您完成调整网格线的间距，你可以点击“应用”或“确定”。

注意
如果输入负数“网格尺寸X：”或“网格大小Y” （或两者），电网将**无法**显示当您单击“应用”或“确定”。然而捕捉到网格，还是工作，如果它被启用。

使用的画布元数据面板

您可以调整当前画布上使用的画布元数据“面板中的网格线的间距。然而，有没有真正的优势，做到这一点，而不是“ 选项“对话框中使用的元数据面板。事实上，你可能会发现这种方法比较复杂的元数据面板作为其数据存储在Synfig的内部单位，*不是*以像素为单位，积分等

调整间距的网格在画布上，已经有一个显示网格你会：

1. 选择“ 元数据“面板中的params，儿童，关键帧，Timetrack，曲线，帆布元数据窗口。
2. 双击旁边的的“grid_size”的重点在“ 元数据“面板中的数据列。这将允许您输入的值。
3. 输入Synfig单位的垂直网格线的间距。
4. 添加一个空格后，这个数字
5. 输入Synfig单位水平网格线的间距。
6. 按 ↵Enter键 。

在元数据面板的“grid_size”键存储网格间距Synfig的内部单位，由一个空格字符隔开的两个浮点值。的第一个值存储的垂直网格线的间距。第二个值存储水平网格线的间距。

语言：	

	英语 • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Grid&oldid=15186 “
分类： 画布窗口 | 词汇表 | 手册

- 这页的最后修订在2012年2月17日，08:10。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

链接

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Linking

提供更好的翻译建议

内容

- 1 简介
- 2 鸭移动，并保持不动吗？
 - 2.1 0级
 - 2.2 1级
 - 2.3 第2级
 - 2.4 第3层
 - 2.5 第4层
 - 2.6 第5层
 - 2.7 第6层

介绍

它可以链接在一起，使两只鸭子，当一个人的举动，它与其他移动。这是自动完成的，当你创建一个轮廓和地区同时在LCD显示如左图即表示感应工具，创建一个单一的bline，并链接到顶点参数的提纲和地区。这可让您将周围的轮廓和区域围绕着它自动移动。

一些鸭子要连结在一起，对它们进行选择选择其层（S），拖动框周围的人，或按住控制键和切换个人鸭，然后用鼠标右键单击其中一个选定的鸭子，并选择“链接”上下文菜单。

所有所选鸭必须的相同的基本类型。您无法链接的矢量值一个真正的价值。通常，你可以连接一个顶点的切线，如果你喜欢，因为它们都是矢量值。我不知道这样做的，它使多大意义，但是。

鸭移动，并保持不动吗？

所以，你选择了一群鸭，右键点击弹出菜单，然后单击“链接”。鸭子的位置作为新的共享位置吗？

它的工作原理是这样的：一个多层次的决策过程：

第0层

第0层是只鸭子，这是简单的值（即没有对应于一个ValueNode）。有可能出现两种情况：

- 如果每个鸭子是从不同的层，然后是'第一'是一个从最上面的层使用svn r1564。在此之前，从最低的一个层使用。

- 如果鸭子是从同一个层，这似乎是最后列出的参数对话框，有它的价值使用的鸭。

如果有任何的鸭子动画，转换或已链接的任何其他方面，包括是一个bline的一部分，这种情况不会发生。

1级

如果有任何的鸭子是一个出口值：

- 如果所有的鸭子是一个出口值是相同的出口值，则该值被使用。
- 否则，它是一个错误;，链接不能改变出口值。

第2级

因此，没有任何的鸭子的出口值。

如果有任何的鸭子被引用的比别人多，其中之一是使用。

什么是“引用”的含义是什么？这是一个使用该值多少次的计数。如果是连在一起的2只鸭，该值将被引用了两次。

请注意，如果您在使用LCD显示如左图即表示感应工具绘制轮廓和地区，建立的图层点每个人都有一个引用计数为1，因为点本身是没有关系的对方。相反，它是外链接的blines（列表blinepoints）。另一方面，如果您绘制的轮廓和区域分别单独和链接它们的顶点，然后每个顶点有一个引用计数2。

第3层

如果仍然没有决定要使用哪一个，和一些鸭子动画和别人是恒定值，那么动画的将被使用。

第4层

在此之后，如果两个或两个以上的鸭子动画，一个的最航点，取得优先权。

第5层

如果仍然没有决定，那么，至少最近修改的会得到优先考虑。

因此，如果所有其他的事情都是平等的，你可以决定，鸭被移动的轻推动了一下，就在连接你想要的。

请注意，直到SVN r1563修改时间没有被初始化，第一次创建时层。这有效果的修改时间的随机值，这通常是在零附近，所以新建立的图层会出现较老，但编辑层是老年人。

第6层

如果连修改的ValueNodes日期是一样的，没有什么基地的决定“第一个”鸭子的价值。

语言：	英语 • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Linking&oldid=12701 “
类别： 词汇表

- 这页的最后修订在2010年6月17日（星期五）09:39。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

出口

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 •

Export

提供更好的翻译建议

您可以右键单击任何参数在PARAMS面板和导出。这样，把它添加到的儿童面板，并允许它被用作其他参数的值。您不能导出具有相同名称的两个参数。

内容

- 1 取消导出
- 2 适用范围
- 3 重命名
- 4 转换

取消导出

您可以删除导出的参数。要做到这一点右键单击导出的参数值（或节点）上，并选择“取消导出”。它会删除当前选中的出口值节点，但它不会影响到任何参数的出口值节点连接。

导出的画布可以暂时不会被删除。

范围

在儿童委员会只对当前编辑的帆布出口值节点是可见的。所以，如果你在画布参数导出，然后双击在画布“对话框，在另一个窗口中，你会在编辑模式下打开画布。在编辑帆布，您可以导出参数，则导出的参数将是可见的，只有在画布范围。这将允许有相同的出口名称为几个值节点在不同的画布。

重命名

您还可以重命名导出的参数。只要用鼠标右键单击导出的参数（或出口值节点，它不会影响到所连接的参数，将保持连接，更名为ValueNode的。

兑换

您可以将任何出口值节点的转换右键菜单。但有一个区别：一个连接的参数转换，将断开其出口值节点。但是，如果你将一个值节点连接的参数将按照转换后的值节点。

语言：	**英语** • 法语 • ROMANA

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Export&oldid=16109 “
分类： 词汇表 | 导出

- 这页的最后修订在2012年5月14日（星期五）14:51。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

兑换

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 ·

Convert

提供更好的翻译建议

PARAMS面板中的一个值上点 菜单允许你指定的参数应控制自动以不同的方式，或在数学公式中使用。根据参数的类型

要回到它的原始类型的参数转换，从上下文菜单中选择“断开连接”。

内容

- 1 类型转换
 - 1.1 添加
 - 1.2 和
 - 1.3 角字符串
 - 1.4 ATAN2
 - 1.5 BLine
 - 1.6 BLINE切线
 - 1.7 BLINE顶点
 - 1.8 BLine宽度
 - 1.9 比较
 - 1.10 复合
 - 1.11 余弦
 - 1.12 点产品
 - 1.13 重复
 - 1.14 动态列表
 - 1.15 指数
 - 1.16 从整数
 - 1.17 渐变色
 - 1.18 渐变旋转
 - 1.19 诠释的字符串
 - 1.20 注册名单
 - 1.21 线性
 - 1.22 对数
 - 1.23 不
 - 1.24 或
 - 1.25 电源
 - 1.26 径向综合
 - 1.27 随机
 - 1.28 范围
 - 1.29 真正的字符串
 - 1.30 交换
 - 1.31 参考
 - 1.32 重复梯度
 - 1.33 反向切线
 - 1.34 规模
 - 1.35 段切线
 - 1.36 段顶点
 - 1.37 正弦
 - 1.38 步骤
 - 1.38.1 示例
 - 1.39 条纹
 - 1.40 减
 - 1.41 开关
 - 1.42 时间循环
 - 1.43 时间字符串
 - 1.44 定时交换
 - 1.45 双音
 - 1.46 矢量角
 - 1.47 向量的长度
 - 1.48 向量X，
 - 1.49 向量Y
- 2 值类型可以使用哪些类型转换？
 - 2.1 角
 - 2.2 BLinePoint
 - 2.3 布尔
 - 2.4 帆布
 - 2.5 颜色
 - 2.6 梯度
 - 2.7 整数
 - 2.8 清单

- 2.9 实时
- 2.10 段
- 2.11 字符串
- 2.12 时间
- 2.13 向量

- 3 兼容性

类型转换

加

转换的参数为“添加”添加三个子参数，其中两个第一参数本身是相同的类型：

- <param>的“左”
- <param>的“RHS”
- 真正的“标量”

可以使用“添加”转换参数的类型**角度**，**颜色**，**梯度**，**整数**，**实数**，**时间**，以及**矢量**。

所得到的值是：

```
（左+右轴）*标量
```

和

转换一个**布尔**参数“和”增加了两个子参数：

- 布尔“LINK1”
- 布尔“LINK2”

所得到的值是真实的，只有当这两个链接和Link2是真实的。

角度字符串

转换为**字符串**值参数“的角度字符串”增加了四个参数：

- 角度“角度”
- 整数“宽度”
- 整数“精度”
- 布尔“零填充”

值一个字符串，其中包含的价值“角度”（度）格式化为一个字符串的最小宽度“宽度”，“精工”小数位数。如果是真正的“零填充”，将填充“0”字符。

ATAN2

“ATAN2” 转换一个**角度**值的参数添加两个子参数：

- 真正的“X”的
- 真正的“Y”。

所得到的值是：

```
ATAN2（Y，X）
```

IE浏览器。的atan（y / x的），但没有一个错误，当x是0时。该值是在x轴和矢量（的x，y）之间的角度。

BLINE

转换一个**列表**参数“BLINE”似乎并没有改变任何东西。或许，这就是列表的顶点，如被发现在提纲和地区的默认类型？

BLINE切线

转换一个**角度**，**真正的**（因为SVN r1862），或**向量**参数“BLINE切线”，将六个子参数：

- BLINE“BLINE”
- 布尔“循环”
- 真正的“金额”
- 角“偏移”（SVN r1863以来）
- 真正的“规模”（SVN r1863以来）
- 布尔“固定长度”（SVN r1863以来）

量是0和1之间的一个数，沿所述给定的bline限定的距离。整个参数将得到的值是的切线的bline，在给定的沿bline点，任选旋转和缩放，根据“偏移量”，“规模”，和“固定长度”的参数。

“偏移量”是使用的角度，然后返回它给一个额外的旋转切线。如果“固定长度”是真实的，切线，然后缩放的长度等于“规模”。否则的正切值乘以“规模”。

如果一个矢量被转换的结果是的正切值本身。当角度被转换，结果是到水平的切线的角度，如果一个真正的转化，其结果是的切线的长度。

本教程给出了一个例子，使用这个转换类型。

BLINE顶点

“BLINE顶点” 转换为**矢量**参数添加了三个子参数：

- BLINE“BLINE”
- 布尔“循环”
- 真正的“金额”

量是0和1之间的一个数，沿所述给定的bline限定的距离。为整个参数所得到的值是给出给定沿bline点的位置的矢量。

本教程给出了一个例子，使用这个转换类型。

LCD显示如左图即表示感应宽度

BLINE宽度“ 转换为**实际的**参数中添加三个子参数：

- BLINE“BLINE”
- 布尔“循环”
- 真正的“金额”
- 真正的“规模”（SVN r1872以来）

量是0和1之间的一个数，沿所述给定的bline限定的距离。为整个参数所得到的值是沿着它在给定的点，乘以“比例”参数的bline宽度。

比较

转换为**布尔**参数设置为“比较”增加了五个子参数：

- 真正的“左”
- 真正的“RHS”
- 布尔“大于”
- 布尔“等于”
- 布尔值“小于”

valuenode比较LHS和RHS。这三个布尔值确定比较返回true。例如，如果LHS> RHS和“大于”被选中，valuenode将评估为“true”。

综合

转换**blinepoint**参数“复合”增加了六子参数：

- 矢量“顶点”
- 真正的“宽度”
- 真正的“原产地”
- 布尔“分割切线”
- 矢量“切线”
- 矢量“切线”

转换一个**颜色**参数为“综合”，增加了4个实值参数：

- 真正的“红”
- 真正的“绿色”
- 真正的“蓝”
- 真正的“阿尔法”

一个**段**参数转换为“综合”，增加了四个顶点子参数：

- 顶点“顶点”
- 顶点“切线”
- 顶点“顶点”
- 顶点“切线”

“复合” 转换为**矢量**参数实值增加了两个子参数：

- 真正的“X轴”
- 真正的“Y轴”

将得到的值是一个blinepoint，颜色，段，或矢量，由组合的组成部件。

COS

“COS” 转换为**实际**值的参数添加了两个子参数：

- 角度“角度”
- 真正的“幅度”。

所得到的值是：

```
振幅* COS（角度）
```

点产品

一个**真实**或**角度的**参数转换成一个“点产品”增加了两个子参数：

- 矢量“左”
- 矢量“RHS”

如果转换的值是一个角度，返回值是两个向量之间的角度：

```
收益率= ACOS（（左·右轴）/（| LHS | * | RHS |））
```

如果转换的值是一个真正的，结果值是两个矢量的点积：

```
收益率= LHS·RHS = |的LHS | * | RHS | * COS（α）
```

（其中α是LHS和RHS之间的夹角）。

复制

这ValueNode类型仅用于复制图层。它永远不会出现在转换菜单。它是用来控制在复制层指数的范围内（请参阅）。

的“复制”ValueNode的类型有3个实值参数：

- 真正的“从”
- 真正的“要”
- 真正的“步骤”

的值的ValueNode不同大小的“步骤”的步骤中的“To”的值从“从”的值。“第三步”的标志将被忽略。如果从<步骤是积极的，否则他们是否定的。

动态列表

一个**列表**参数转换为“动态列表”似乎取代“顶点NNN”子参数与“项目NNN”参数不能扩大，但可以出口。

指数

转换参数“指数”，增加了两个子参数：

- 真正的“指数”
- 真正的“规模”

得到的值的结果是提高数学常数'e'的 (http://en.wikipedia.org/wiki/E_%28mathematical_constant%29) 次方，扩大规模经营的结果。也就是说，它返回：

```
刻度* E ^指数
```

用于跟踪已缩放的层，这是非常有用的，由于变焦层尺度通过e ^（缩放因子）。

视频 (http://youtube.com/watch?v=GAWtndOHkUw) 使用这个转换类型的一个例子。

从整数

这是目前已停用。将整数转换为几种类型之一。

渐变色

转换一个“渐变色”的**颜色**参数中添加两个子参数：

- 梯度“渐变”
- 真正的“指数”

得到的值是从给定的索引位置处的梯度颜色。索引0对应于左侧的梯度;索引1对应于右边的梯度。

渐变旋转

一个**梯度**参数转换为“渐变旋转”增加了两个子参数：

- 梯度“渐变”
- 真正的“偏移”

将得到的值是一个梯度的基础上的“梯度”的参数，但左移（负值）或向右，根据“偏移量”参数的值。的偏移量为1.0的梯度转移，其整个可视宽度。价值转移的左侧或右侧边缘不会丢失 - 他们是不可见的，因为它的参数对话框中显示的梯度，但他们仍然会被呈现时使用（根据参数，如“循环”和“曲折”，这可能会导致其左和右边缘之间的环的梯度，而不是使用非显示的部分）。

诠释字符串

转换一个**字符串**值参数“诠释的字符串”增加了三个子参数：

- 整数“诠释”
- 整数“宽度”
- 布尔“零填充”

值一个字符串，其中包含“诠释”格式化为一个字符串的最小宽度“宽度”。如果是真正的“零填充”，将填充“0”字符。

注册列表

转换一个**字符串**参数“注册名单”增加了四个参数：

- 列出“字符串”
- 字符串“之前”
- 字符串“分隔符”
- 字符串“后”

其结果是一个字符串，其中包含的价值“之前”，其次是“字符串”列表中所有的字符串，每一对之间的“分隔符”，其次是“之后”的价值的价值。

线性

转换一个**角度**参数为“线性”增加了两个角的子参数：

- 角“率”
- 角“偏移”

转换一个**颜色**参数为“线性”增加了两个角度参数（自SVN r617）：

- 色“率”
- 色“偏移”

转换一个**整数**参数为“线性”增加了两个角的参数（自SVN r617）：

- 整数“速率”
- 整数“偏移”

转换参数为“线性”增加了两个实值参数：

- 真正的“率”
- 真正的“偏移”

转换一个**时间**参数为“线性”增加了两个子参数：

- 时间“速率”
- 时间“偏移”

转换一个**向量**参数为“线性”增加了两个向量参数：

- 矢量“斜率”
- 矢量“偏移”

该参数的值将随着时间的推移呈线性变化，开始时间为零时，通过“偏移”指定的值，并增加“率”（或“斜率”，向量参数的情况下），每第二个指定的值。

向量参数所得到的值是：

```
胶印+斜坡时间
```

和其他5种类型的参数，它是：

```
偏移量+频率时间
```

对数

“对数” 转换为**实际**值的参数添加了三个子参数：

- 真正的“链接”
- 真正的“小量”。
- 真正的“无限”。

所得到的值是：

```
日志（链接）（链接> =小量）
-  无限（如果链接<小量）
```

只需要小量和无穷的参数，以防止对数，负数或零的数字。正常运行所产生的价值是简单的自然对数的链接。事实上不能被计算的空间中的实数的对数的负数。此转换类型为简单起见，回报无限。

不

转换为**布尔**参数为“否”添加一个参数：

- 布尔“链接”

所得到的值是相反的链接。

或

转换为**布尔**参数设置为“OR”增加了两个子参数：

- 布尔“LINK1”
- 布尔“LINK2”

所得到的值是真实的，如果LINK1，LINK2，或两者都是真实的。

功率

“电源” 转换为**实际**值的参数添加三个子参数：

- 真正的“基地”
- 真正的“动力”
- 真正的“小量”。
- 真正的“无限”。

如果操作的定义，所得到的值是基础^电源。未定义的情况下，也将返回一个值（以避免错误）：

```
0 ^ 0 = 1
0 ^-X = + /  - 无限
如果有一个负的碱提高到一个非整数电源，电源被舍入（类型转换）为一个整数
```

只需要小量和无穷的参数，以防止被零除。

径向综合

一个**颜色**转换到“径向综合指数”增加了四个子参数：

- 真正的“亮度”
- 真正的“饱和度”
- 角“色相”
- 真正的“阿尔法”

一个**向量**转换到“径向综合指数”增加了两个子参数：

- 真正的“半径”
- 角“西塔”

对于颜色参数，所得到的值是给定的亮度，饱和度，色调，和alpha金额的颜色。

对于向量参数，所得到的值是点达到行驶的距离为“半径”的起源，在“西塔”的角度给出的距离。

随机

转换参数“随机”增加了5分，其中第一个参数是同一类型的转换参数：

- <param>的“链接”
- 真正的“半径”
- 整数“种子”
- 真正的“动画速度”
- 整数“插值”
- 真正的“循环时间”（SVN r2315以来）

可以使用“随机”的**角度**，**颜色**，**整数**，**实数**，**时间**，和**向量**。

它是用来引起的参数的值随时间随机变化，围绕一个中心值：

- “链接”提供的核心价值。
- “半径”定义的最大随机差异。
- “种子”的随机数发生器的种子
- “动画速度”的定义往往是一个新的随机值选择（选择每秒）
- “插值”确定数值是如何从一个随机选择的插入到下一个。可能的值有：
 - 0 - 不插值从一个值跳到下一个
 - 1 - 线性插值
 - 2 - 余弦
 - 3 - 样条曲线
 - 4 -立方（默认设置），使用的Catmull-ROM (http://www.gamedev.net/reference/articles/article1497.asp) 样条插值
- “循环时间”（SVN r2315中添加），使得在给定的时间后重复的随机值。该值结束了在给定的时间，在时间= 0，所以跳的时候的时间绕回零，没有讨厌的，它有可能使随机循环动画。

真正的“插值”子参数应该是一个下拉菜单，而不是一个整数字段，但还没有实现。

范围

参数转换为“范围”，以及三个子参数，所有相同类型的参数本身：

- <param>的“最小”
- <param>的“最大”
- <param>的“链接”

“范围”可以使用上**角度**，**整数**，**实数**，和**时间**。

它是用来限制的链接参数的值是MIN和MAX之间。

所得到的值是：

```
最小（如果链接<最小值）
MAX（如果链接>最大）
链接（否则）
```

真正的字符串

“真正的字符串”转换成一个**字符串**参数添加四个参数：

- 真正的“真实”
- 诠释“宽度”
- 诠释“精准”
- 布尔“零填充”

其结果是格式化字符串包含“真实”的给定值。指定最小字段宽度“宽度”，“精密”指定小数位数“零填充”指定是否要垫在左手侧的零。

例如，雷亚尔= 3.1415，宽度= 6，精度= 2，和ZeroPadded = TRUE，我们得到：

```
“003.14”
```

（6个字符长，2位小数，并在左侧零填充）。

倒数

转换为**实际**值参数“对等”，增加了三个子参数：

- 真正的“链接”
- 真正的“小量”。
- 真正的“无限”。

所得到的值是：

```
1/Link（链接<=-ε或ε<=链接）
无穷大（如果0 <=链接<EPSILON）
无穷大（IF-ε<链接<0）
```

只需要小量和无穷的参数，以防止被零除。正常运行所产生的价值是简单的倒数链接。

参考

转换参数“参考”增加了一个单一的参数，称为“链接”。的“链接”的参数是被转换的参数的类型相同。

它似乎并没有做任何事情，除了增加一个额外的参数。任何值放入“链接”成为被转换的参数的值。

我能想到的唯一使用此转换类型如下：

- 你知道A点应遵循的B点，所以你出口的B点和连接A点到它
- 您还不知道到底B点移动，让你试验不同的转换类型为B点
- 改变的类型转换为B点，打破了连接，在第一步骤中所做
- 将B点是一个参考，然后在“链接”参数试验不同的转换使A点连接到B点的连接留在原地，而你在“Link”参数的实验

所得到的值是：

```
链接
```

重复梯度

一个**梯度**转换参数设置为“重复渐变”添加七个子参数：

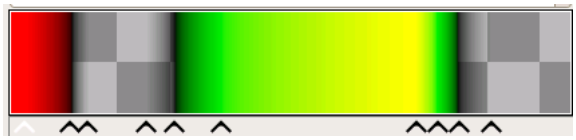
- 梯度“渐变”
- 整数“计数”
- 真正的“宽度”
- 布尔“指定开始”
- 布尔“指定终端”
- 颜色的“颜色”
- 色“结束颜色”

所得到的值是一个梯度包含“计数”等距，等宽的渐变“渐变”的副本。每个副本都有“渐变”向前然后向后。“宽度”指定的正向副本的相对宽度，只用于向后副本，其宽度小于或等于0的含义，以及宽度为1个或多个的含义只有正向使用副本。值为0.5，将导致在“梯度”是相同的宽度的正向和反向的副本。

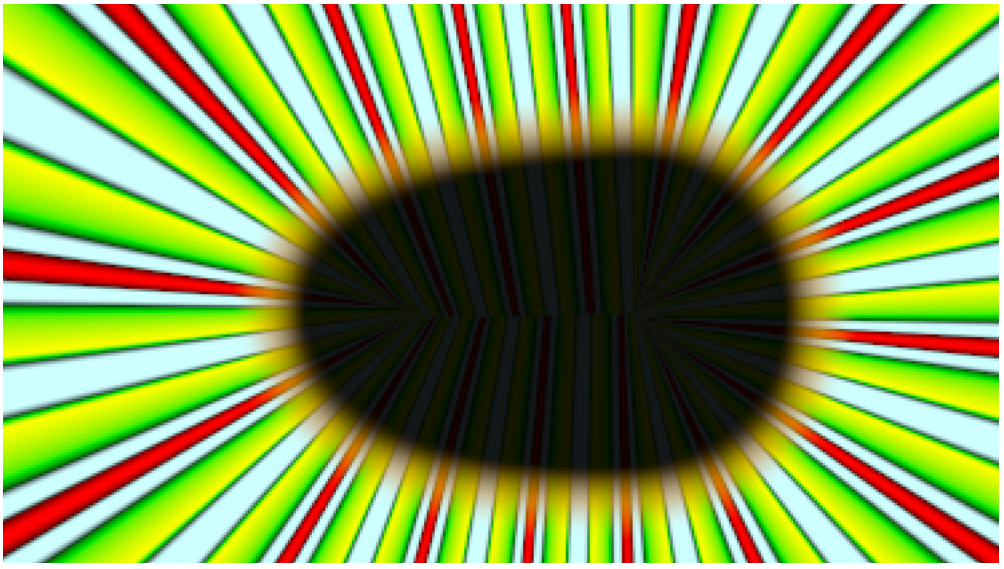
如果“指定”开始“被选中，然后在”开始颜色“将被插入到新的梯度的开始，否则将被用来作为”梯度“的开头开始的新的梯度。

如果“指定终端”被选中，则“最终颜色”将被追加到新的梯度的结束，否则“梯度”的结尾将被用作新的梯度结束。

下面是一个例子，一个重复的梯度 - 绿/黄线的辐射是一个反复的梯度，适用于垂直曲线梯度。重复这一梯度与宽度为0.5，这意味着它是向前和向后使用相同的量：



这里的形象，一起的。sif文件：



文件：重复梯度valuenode.sif的

反向切线

转换blinepoint参数设置为“反向切线”增加了两个子参数：称为“参考类型BLinePoint”的，被称为“反向”和一个布尔参数。

- BLinePoint“参考”
- 布尔“反向”

“反向切线”只能用在**blinepoints**。

所得到的值是相同的作为参考BLinePoint，但与它的切线切换。试图链接的vertices区域的轮廓的顶点时的区域和在相反方向上的轮廓绘制时，这是非常有用的，并要所以tangent1的轮廓顶点需要链接到tangent2的区域顶点，和副反之亦然。

规模

转换参数“比例”增加了两个参数：一个被称为“链接”，相同类型的参数本身，和实际值的参数，称为“标量”。

- <param>的“链接”
- 真正的“标量”

可以使用“缩放”，**角度**，**颜色**，**整数**，**实数**，**时间**，和**向量**。

所得到的值是：

```
链接*标量
```

段切线

转换一个**向量**参数“段切线”增加了两个子参数：

- 段“段”
- 真正的“金额”

量是0和1之间的一个数，沿所述给定的段定义的距离。为整个参数是所得到的值的段的切线，在给定的点沿该段。

段顶点

转换一个**向量**参数到“分部顶点”增加了两个子参数：

- 段“段”
- 真正的“金额”

量是0和1之间的一个数，沿所述给定的段定义的距离。将得到的值是在给定的点沿该段的顶点。

正弦

转换为**实际**值的参数为“正弦”增加了两个子参数：

- 角度“角度”
- 真正的“幅度”。

所得到的值是：

```
振幅罪（角度）
```

步骤

转换一个**角度**，**颜色**，**整数**，**真正的**，**时间**，或**向量**参数为'步骤'增加了四个参数：

- <param>的“链接”
- 时间“持续时间”
- 时间“开始时间”
- 真正的“交集”

该参数的值会改变的步骤。每一步都是“时间”秒长。“开始时间”，“开始时间”+“时间”等的价值的valuenode的“链接”的价值，在一段时间的步骤开始时间。“交集”确定所使用的时间。一个“主要路口”0.0装置，应使用在工序的开始的“链接”的值。一个“交集”为0.5（默认值）是指中间步骤，使用“链接”的价值等

所得到的值时<math> T </数学>：

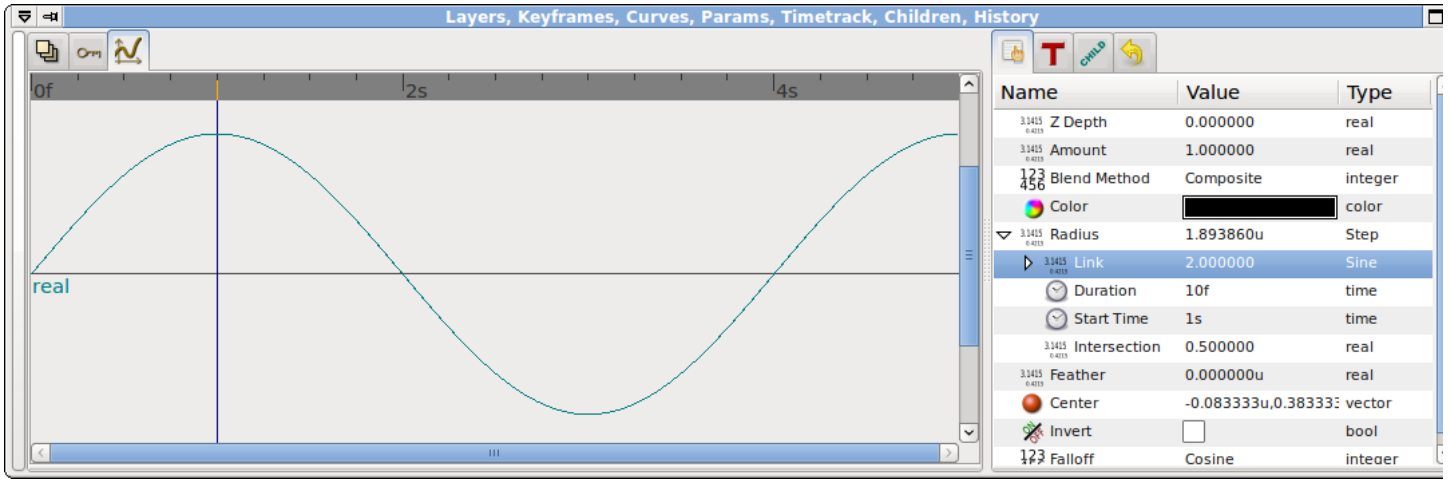
```
<math>链接\四列穗大麦（\四列穗大麦（持续时间\ CDOT \（\左\ lfloor \压裂{T  - 开始\} {时间} \ \ rfloor +路口\）\四列穗大麦）+开始\时间\四列穗大麦）</ math>的
```

例子

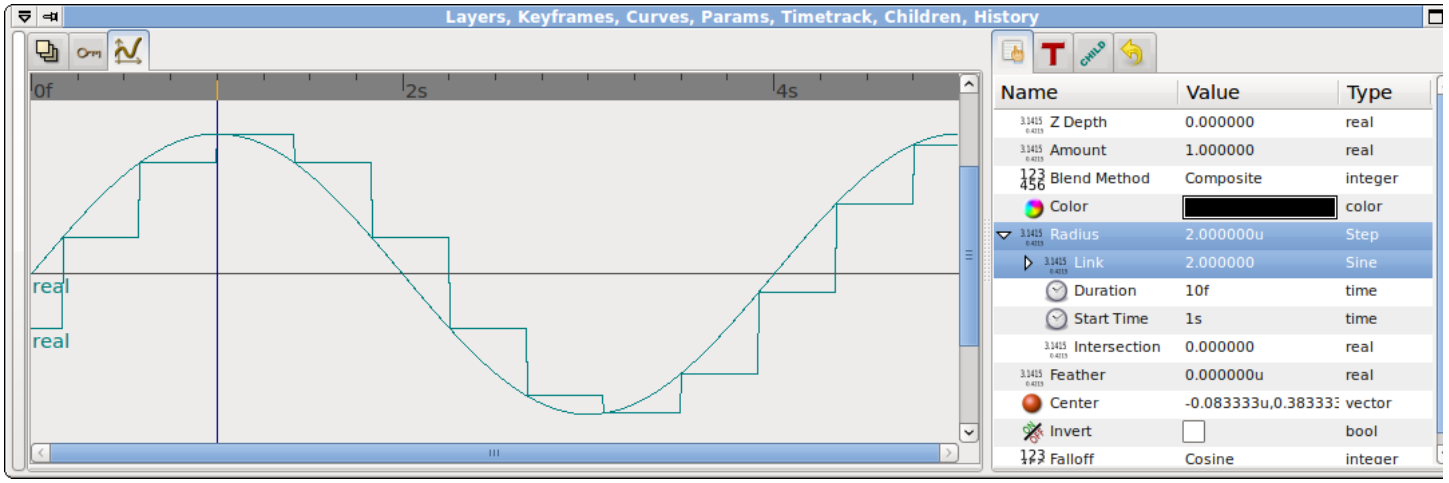
“链接”是一个正弦波。“时间”是10F（帧速率是每秒24帧）。“开始时间”为1秒。

所以一个步骤开始于1，和其他人开始，1 0 0 4楼14F，10F等。

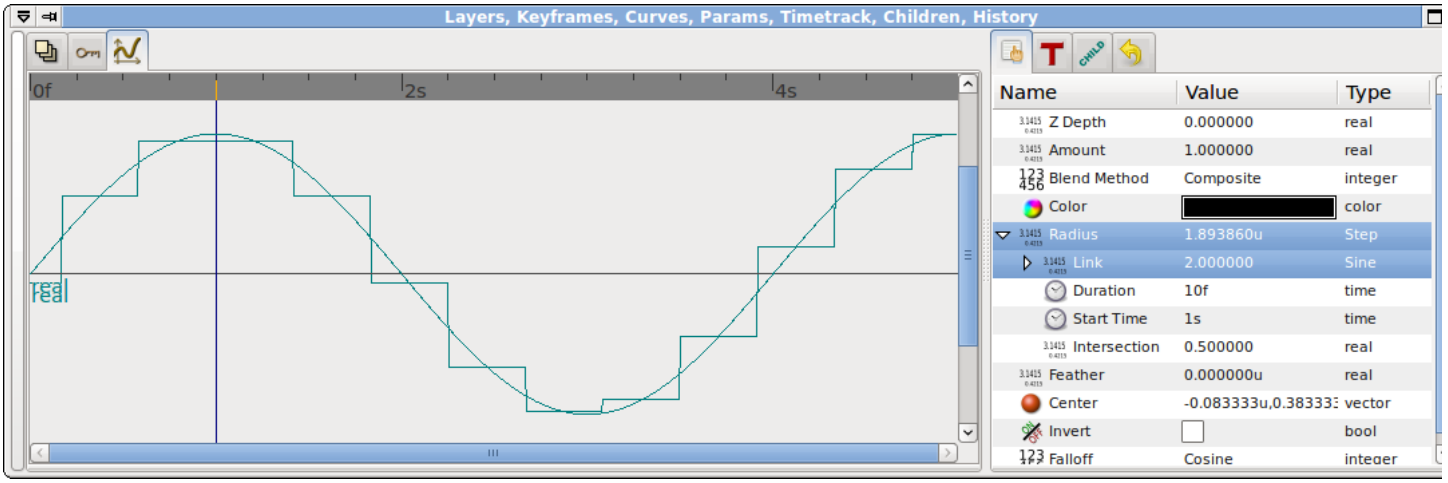
这是正弦波：



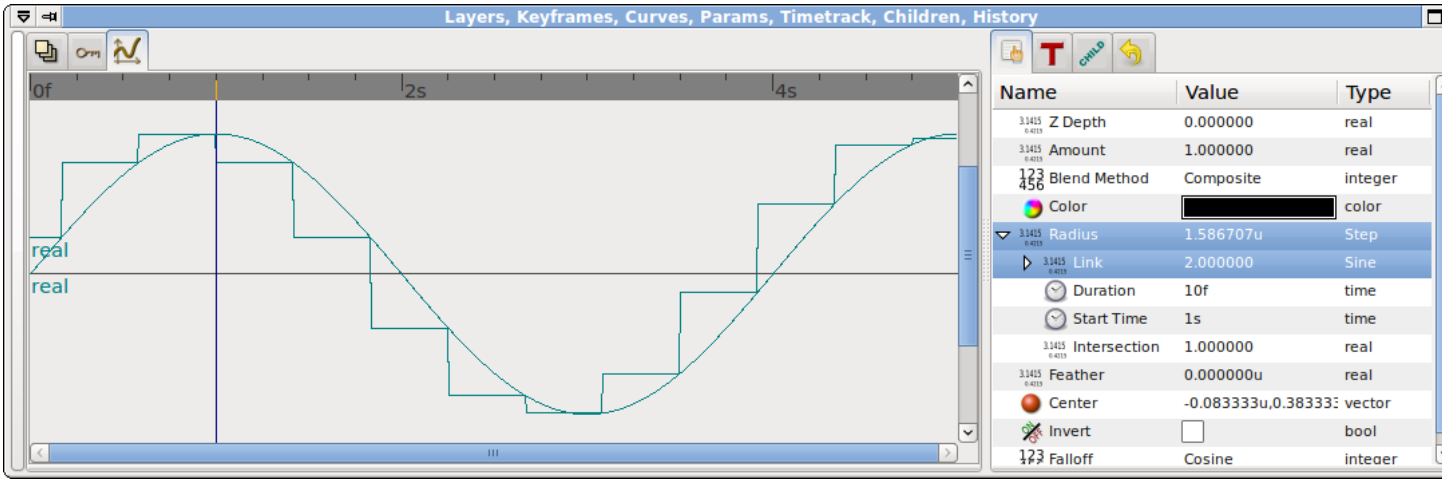
，这是步骤valuenode效果就可以了，与一个“主要路口”0.0。请注意，在时间0s，步骤为负值-这一步运行到4F-6F，所以它的价值是价值的链接时间1207米。 *这些图像在GIMP的 (http://www.gimp.org/) -这是目前无法两条曲线在同一时间在Synfig Studio中。*



在这里，它是与一个0.5“交集”：



在这里，与一个“主要路口”1.0：



条纹

一个**梯度**参数转换为“条纹”增加了四个参数：

- 色“颜色1”
- 色“颜色2”
- 整数“条纹计数”
- 真正的“宽度”

所得到的值是一个包含“条纹计数”等距，等宽条纹的颜色“颜色2”的背景下，“颜色1”的梯度。“宽度”指定的宽度的条纹，具有宽度小于或等于0的含义，它们是不可见的，并且1或更大的意义整个梯度是“颜色2”的宽度。

减

转换为“减去”的参数添加三个子参数，其中两个第一参数本身是相同的类型：

- <param>的“左”
- <param>的“RHS”
- 真正的“标量”

“减去”转换可用于参数的类型**角度**，**颜色**，**梯度**，**整数**，**实数**，**时间**，以及**矢量**。

所得到的值是：

```
(左 - 右轴)*标量
```

开关

转换的“开关”参数中添加三个子参数：

- <param>的“链接”
- <param>的“链接”
- 布尔“开关”

“链接”和“上的链接”是同一类型的转换参数。

所得到的值是“关”关闭“开关”的链接，“链接”时，“开关”是在的价值。

这种转换可以用在所有的值类型。

时间循环

转换参数“时间循环”增加了四个参数：一个被称为“链接”，同一类型的参数本身，和三个时间参数：

- <param>的“链接”
- 时间“连接时间”
- 时间“当地时间”
- 时间“持续时间”

它的工作原理类似于时间循环层，但只影响一个参数。

对于任何整数值N，从“本地时间+ ABS（持续时间）* N”到“本地时间+ ABS（持续时间）*（N +1）”，结果值的参数是一样的“链接“从”链接时间“的”链接时+时间“参数。

换句话说，“持续时间”秒值的参数“链接”开始时间“连接时间”开始循环和结束，在时间的价值“链接”编辑参数“链接与时间”所产生的相应值时间“当地时间”。

作为一个例子，假设当前时间的时间“链接”参数的值。在0的值是0，在10秒的值是20。

如果我们设置为：

- 连接时间= 5秒
- 当地时间2
- 持续时间= 4

从2秒到6秒，从6秒到10秒，等，所得到的值是“链接”从5秒到9的值，如下：

然后将所得的值将是：

- 0 - >“链接”值7 = 14
- 1秒 - >“链接”的价值在8秒= 16
- 2 - >“链接”值在5秒= 10（在“连接时间”= 2，结果是“链接”在“连接时间”的价值= 5秒= 10）
- 的3S - >“链接”的价值在6S = 12
- 4S - >“链接”的价值在7 = 14
- 5S - >“链接”的价值在8秒= 16
- 6S - >“链接”值在5秒= 10（“时间”= 4秒后，该值是在2相同）
- 7 - >“链接”的价值在6S = 12

如果“持续时间”是零，所得到的值的任何参数的“链接”的值是在时间“链接时间”。

如果“时间”是负的，在“本地时间”所产生的价值仍然值相匹配的“链接”，在“连接时间”，但的动画向相反的方向。例如：

如果我们设置为：

- 连接时间= 5秒
- 当地时间2
- 时间=-4

从2秒到6秒，从6秒到10秒，等，所产生的价值是价值的“链接”从5秒到1秒，如下：

然后将所得的值将是：

- 0 - >“链接”3S值= 6
- 1秒 - >“链接”值2 = 4
- 2 - >“链接”值在5秒= 10（在“连接时间”= 2，结果是“链接”在“连接时间”的价值= 5秒= 10）
- 3S - >“链接”的价值在4S = 8
- 4S - >“链接”3S值= 6
- 5S - >“链接”值2 = 4
- 6S - >“链接”值在5秒= 10（4S后，该值是一样的，在“连接时间”= 2S）
- 7 - >“链接”的价值在4S = 8

这种转换可以用在所有的值类型。

时间字符串

“时间字符串” 转换成一个**字符串**参数，增加了一个参数，称为“时间”，类型：

- 时间“时间”

结果是一个字符串，其中包含给定的时间。

定时互换

Synfig 0.61.06及更早的版本中禁用该转换类型，因为它不工作。

转换参数的到“定时掉期”增加了4个参数：

- <param>的“之前”
- <param>的“后”
- 时间“交换时间”
- 时间“掉期持续时间”

“之前”和“之后”的被转换的参数是相同的类型。

此转换类型线性切换到“前”“后”，“掉期持续时间”秒这样做，并完成交换“交换时间”。

请注意，这并没有给我们任何东西，我们不能达到使用“ **线性** “转换类型和一些航点。

可以使用的**角度**，**颜色**，**整数**，**实数**，**时间**，和**向量的** “定时掉期” 。

所得到的值是：

```
如果时间>“交换时间”，然后“后”
否则，如果时间<（“交换时间” - “交换时间”），然后“之前”
其他人之间进行插值“之前”和“之后”
```

双音

转换**梯度** “双音”，增加了两种颜色的子参数：

- 色“颜色1”
- 色“COLOR2”

梯度有两个连接点，在每年年底，开始与“颜色1”和结束的“COLOR2”。

这些颜色参数可以是动态的，使我们有能力，有梯度变化的颜色随着时间的推移。它曾经被用来作为这个错误的 (http://sourceforge.net/tracker/index.php?func=detail&aid=1568818&group_id=144022&atid=757416) 解决方法。

矢量角

转换一个**角度**，以“矢量角的”添加矢量子参数：

- 矢量“矢量”

将所得的值的矢量和X轴之间的角度。

矢量长度

转换一个**真正的** “向量的长度”添加矢量子参数：

- 矢量“矢量”

将所得的值是该矢量的长度。

向量X

转换一个**真正的** “向量X”添加矢量子参数：

- 矢量“矢量”

将所得的值的矢量的X轴分量。

向量Y

转换一个**真正的** “向量Y”添加矢量参数：

- 矢量“矢量”

所得到的值是Y分量的矢量。

哪一个值类型可以使用哪些类型转换？

在Synfig有13个不同类型的值。这些类型中的每一个具有提供给它的转换类型的一组不同的，如下所示：

角

可以转换角度参数，**添加**，**ATAN2**，**BLINE切线**，**点积**，**线性**，**随机**，**范围**，**规模**，**步骤**，**减**，**开关**，**时间循环**，**定时交换**，**矢量角**，类型和**引用类型**。

BLinePoint

BLinePoint参数可以被转换成**复合材料**，**反切线**，**开关**，**时间循环**，并**参考**类型。

布尔

布尔参数只能转换到**AND**，**变灰**，**OR**，**NOT**，**比较 随机**， **开关**，**时间循环**，并**参考**类型。

帆布

帆布参数可以被转换**开关**，**时间循环**，并**参考**类型。

颜色

颜色参数可以被转换成**添加，复合材料，渐变颜色，线性，径向综合，随机，规模，步骤，减，开关，时间循环，定时交换**，并**参考**类型。

梯度

梯度参数可以被转换成**添加，条纹，重复渐变，渐变旋转，减，开关，时间循环，双音**，和**参考**类型。

整数

可以转换成整数参数，**添加，线性，随机，范围，规模，步骤，减，开关，时间循环，定时交换**，并**参考**类型。

表

List参数可以被转换成**LCD显示如左图即表示感应，动态列表，开关，时间循环**，并**参考**类型。

实

真正的参数可以被转换成**添加，BLINE宽度，COS，点 循环，定时交换，矢量长度的向量X，向量Y**，并**参考**类型。

段

段参数可以被转换成的**复合材料，开关，时间循环**，并**参考**类型。

串

String参数可以被转换成**角度字符串，字符串诠释，注册名单，真正的字符串，开关，时间循环，时间字符串**，并**参考**类型。

时间

时间参数可以被转换成**地址，线性，随机，范围，规模，步骤，减，开关，时间循环，定时交换**，并**参考**类型。

向量

向量参数可以被转换成**添加，BLINE切线，BLINE顶点，复合材料，复合材料，随机线性，径向，规模，分类切线，段顶点，步骤，减，开关，时间循环，定时交换**，并**参考**类型。

兼容性

当一个新的ValueNode类型添加到Synfig，。sif文件格式的扩展到包括写入新的类型的一种方式。这个扩展将无法读取老版本的Synfig。这里有一个列表的ValueNode已添加的类型，在他们第一次出现颠覆修订号：

版本	调整	兑换	
（0.61.09）	尚未发布		
	2034	[	对数]
	2010	[	字符串]]
	2010	[角度字符串]]	
	2007	[注册]]	
	2003	[真正的字符串]]	
	2000	[时间字符串]]	
	1891年	[点产品。]]	
	1885年	[渐变色]	
	1882	[向量X]]	
	1882	[向量Y]]	
	1881	[矢量长度]]	
	1880	[矢量角]]	
（0.61.08）	1839年		
	1694	[	BLine宽度]]
	1690	[随机]（为bool值）	
	1691	[步骤]	
	1354	[减去]（为梯度）	
	1354	[地址]（为梯度）	
	1267	从[整数]]	
	1267	[复制]	
	1238	[交换]	
	1226	[时间循环]]	
	1162	[[	反向切线]
	1132	[ATAN2]	
	1111	[COS]]	
	923	[切换]]	
	907	[随机]	

（0.61.07）	878		
	776	[范围]]	
	744	[[	BLine的顶点。]]
	744	[BLine切线]	
	742	[添加]]	
	739	[指数]	
	666	[重复梯度]]	
	610	[定时交换]]	
（0.61.06）	536		

语言：	**英语** • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Convert&oldid=15399 “
分类：词汇表 | 页数太多昂贵的解析器功能调用

- 这页的最后修订在2012年3月16日，17:12。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

缝纫BLines

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Sewing BLines

提供更好的翻译建议

这是一个小的教程，介绍了[illegible]缘部分，。这些层包括区域层，外形层，植物层和曲线的梯度层。

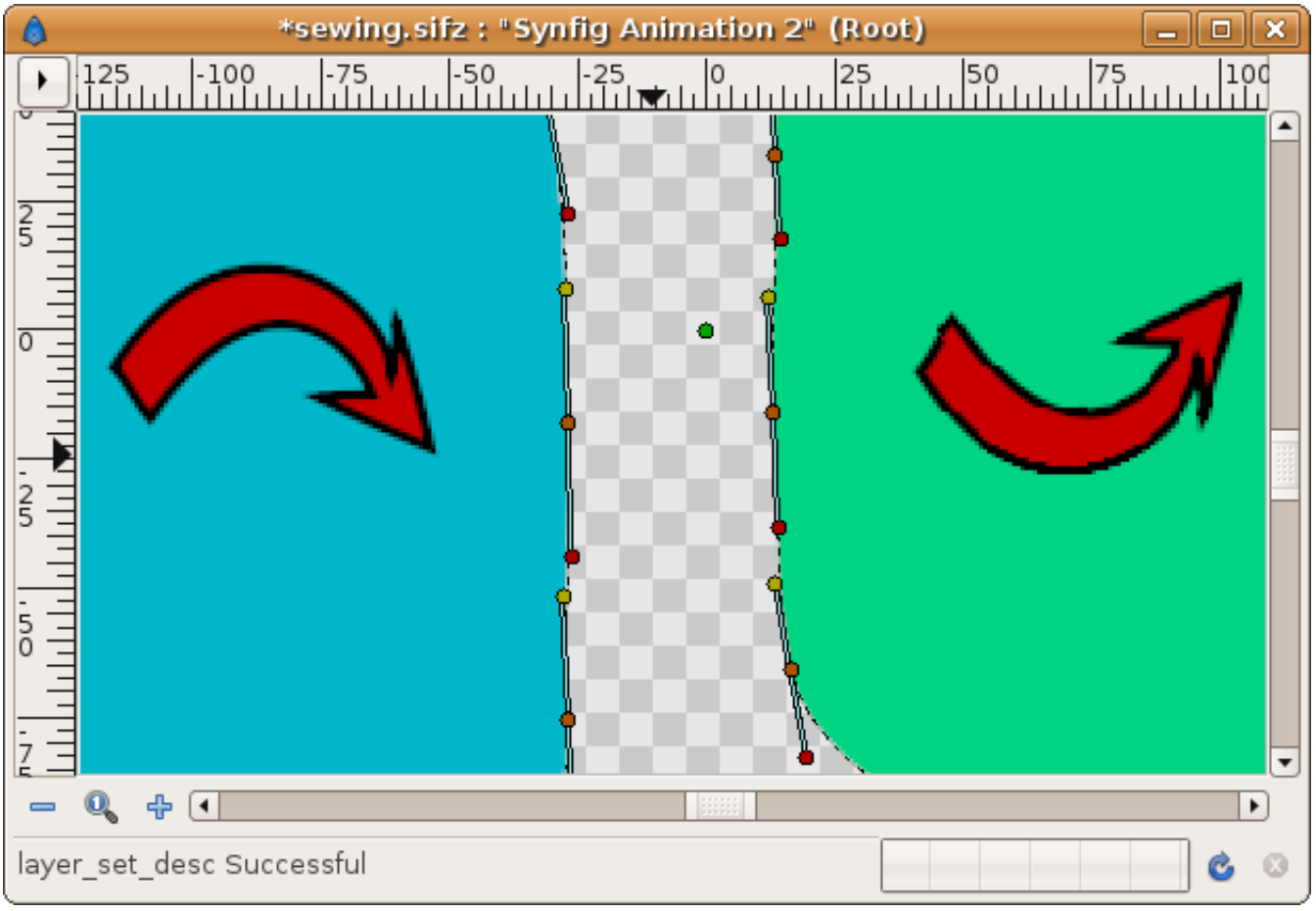
内容

- 1 问题定义
- 2 解决方案
- 3 缺点
- 4 缝纫超过两个Blines
- 5 缝制的角落
 - 5.1 创建一个平滑的角落兼容Blines
 - 5.2 创建一个平滑的角落，不兼容Blines
- 6 穷途末路角
- 7 删除细线错误

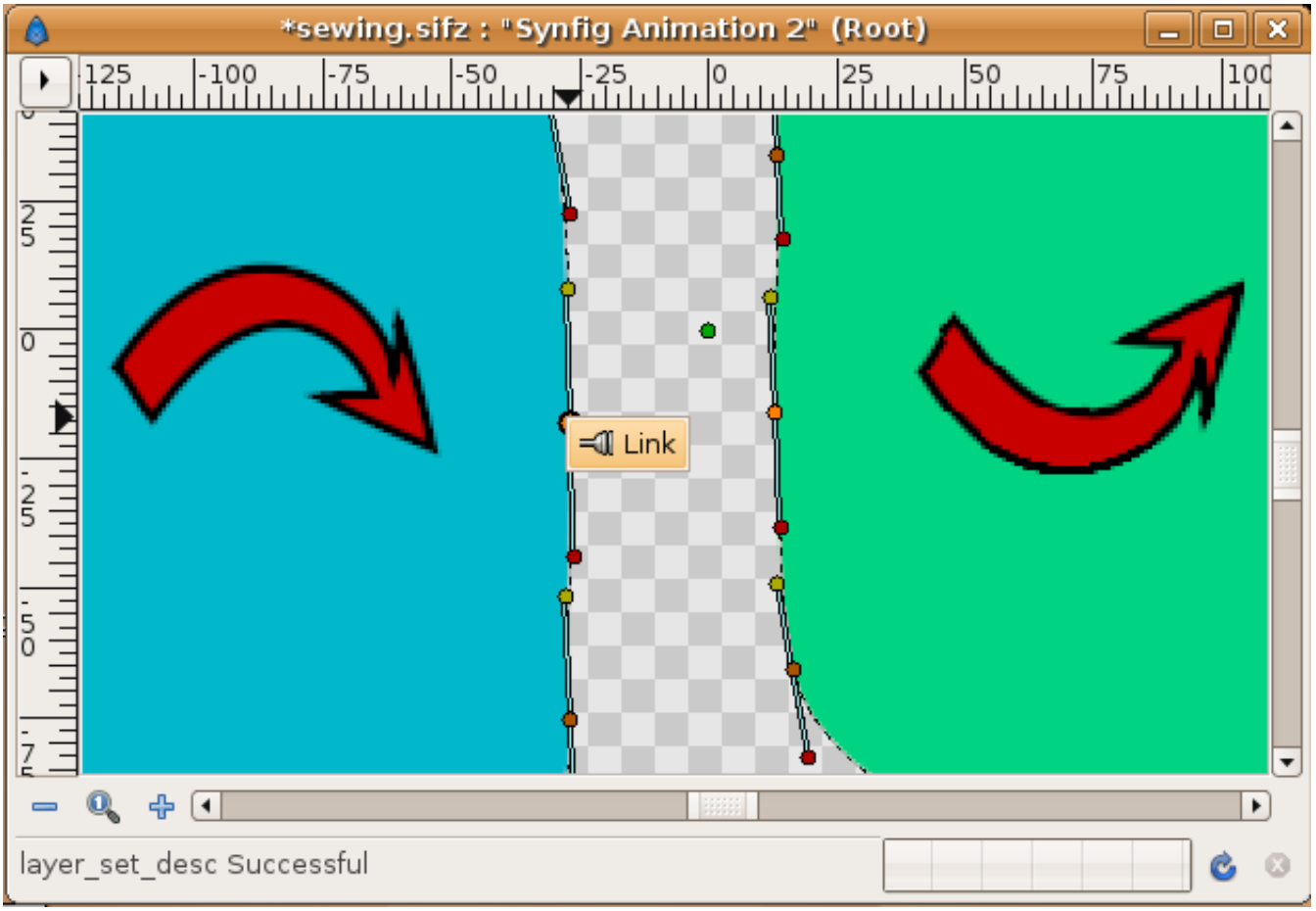
问题的定义

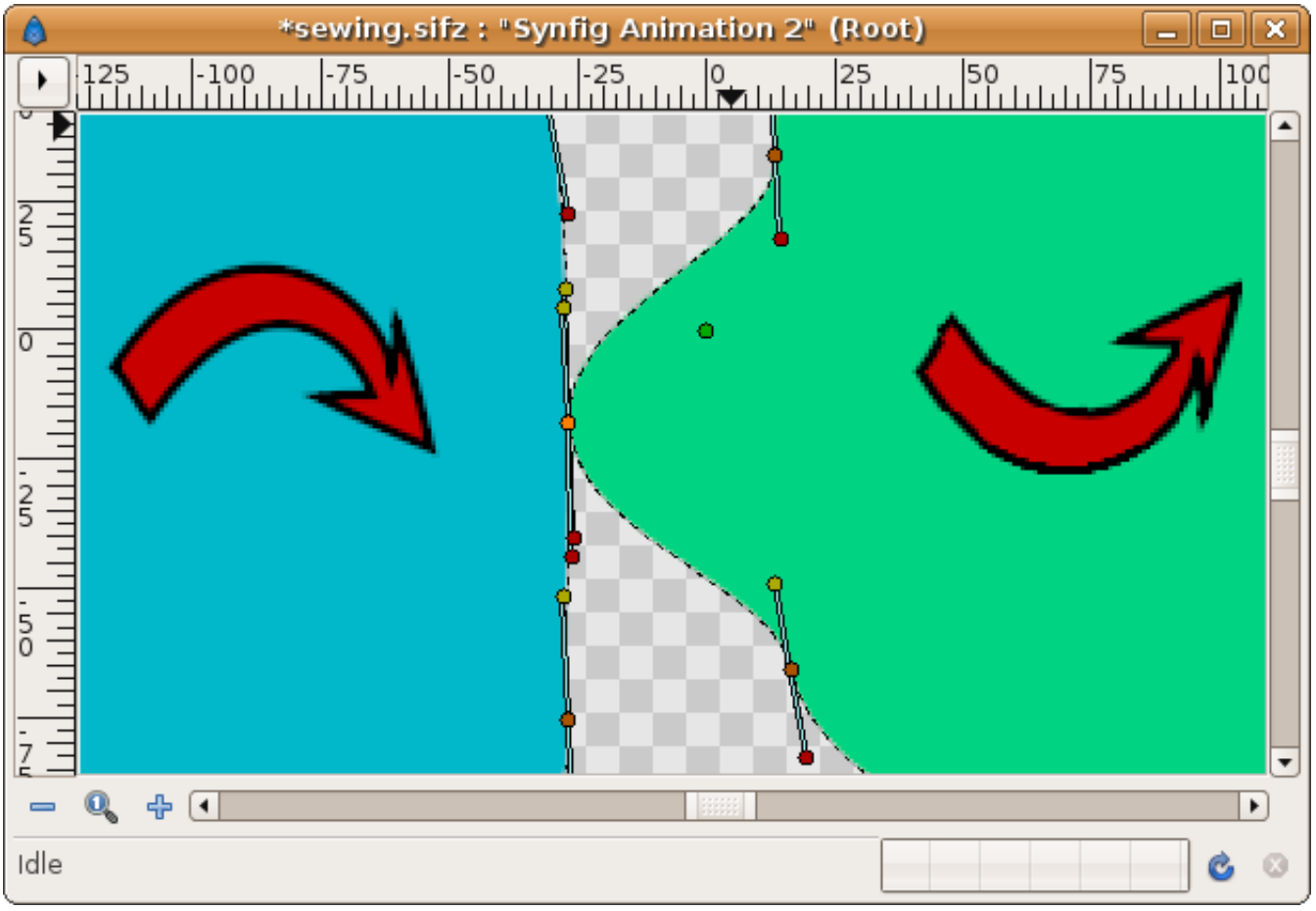
这并不总是可能的，因为它们可能已经被构造在相反的方向（顺时针和逆时针），导致切线不适合彼此链接到的链接的BLines边缘。

如果你很幸运，你可以链接的切线和地区将正确显示。在下面的例子中，区域建设用红色箭头所示的方向。您可以看到黄色正切鸭子顶点（橙色鸭）的同一侧上。同样，红色的鸭子。不平行的切线时，它也不是那么明显。

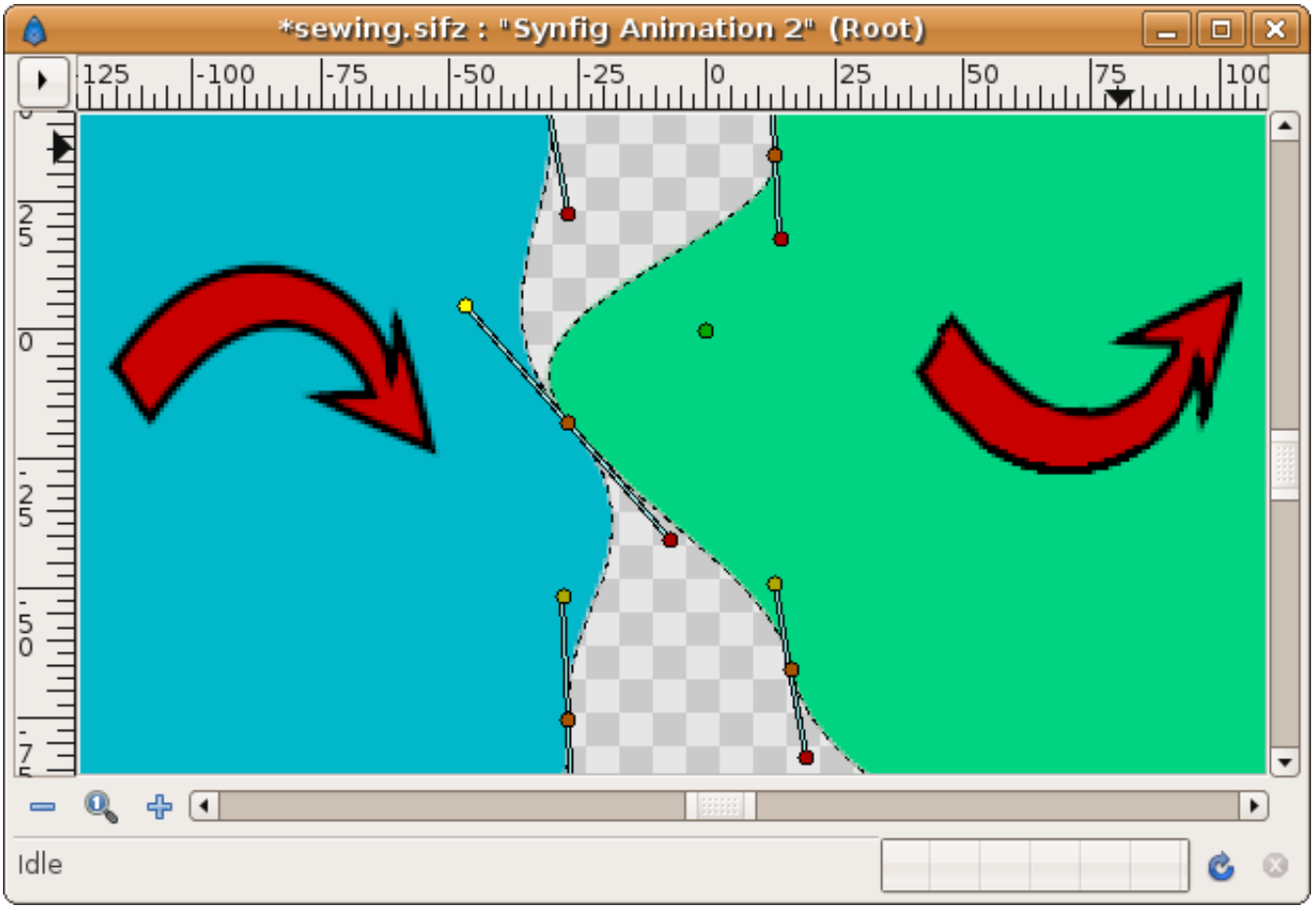


选择的顶点鸭，右键单击并选择上下文菜单中的“链接”



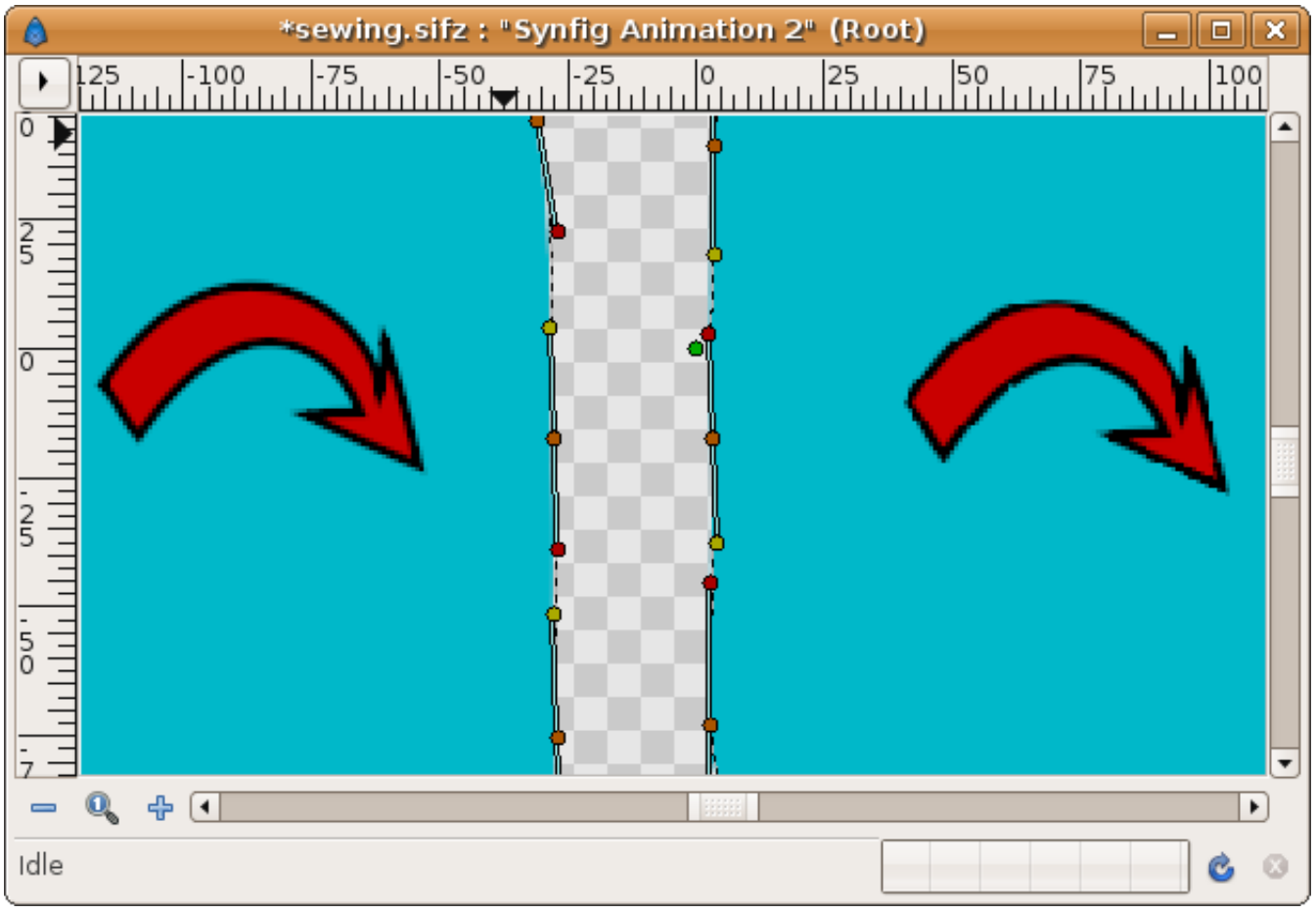


然后重复相同的步骤，切线（只需要连接的双切线，除非切线分割）

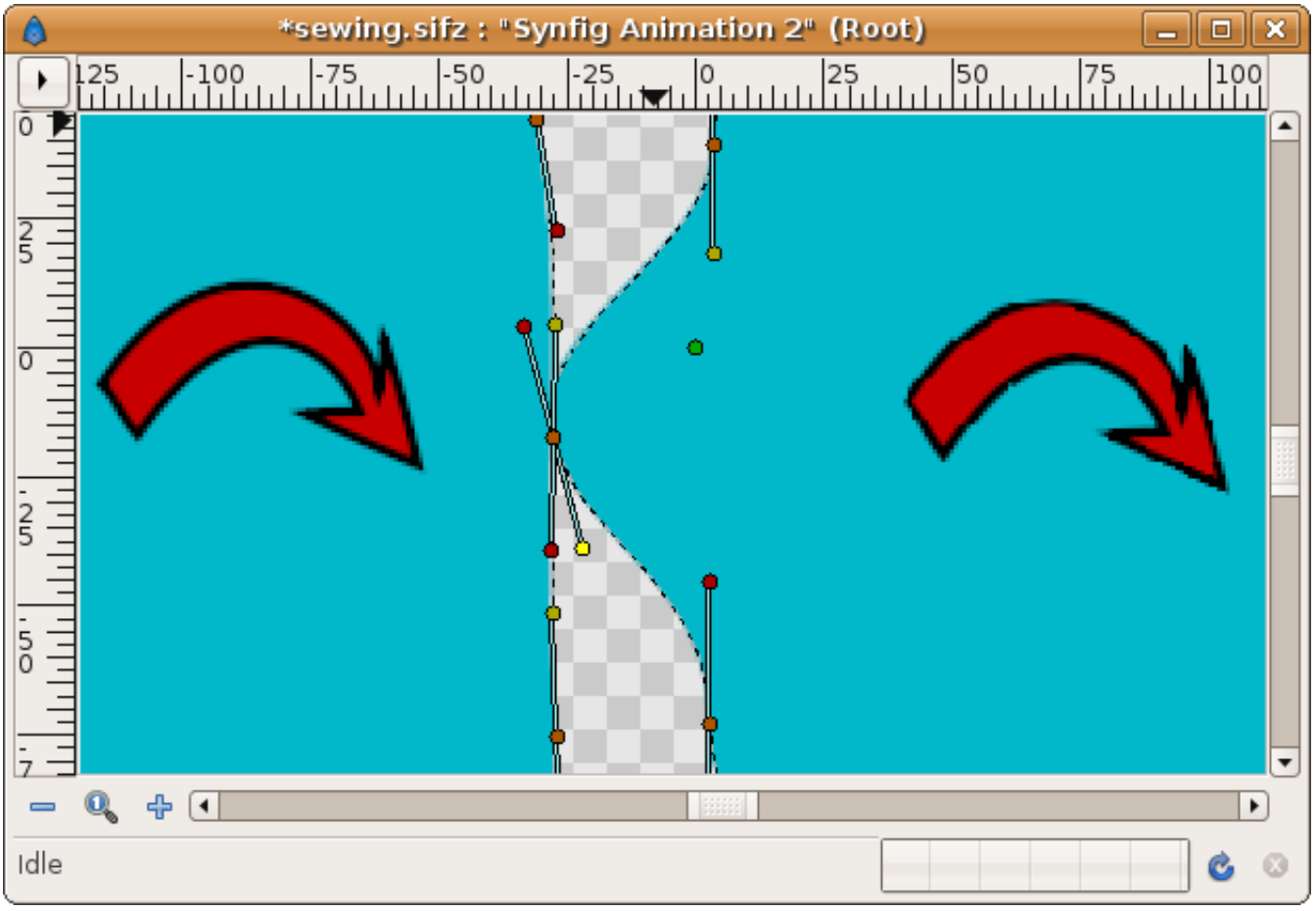


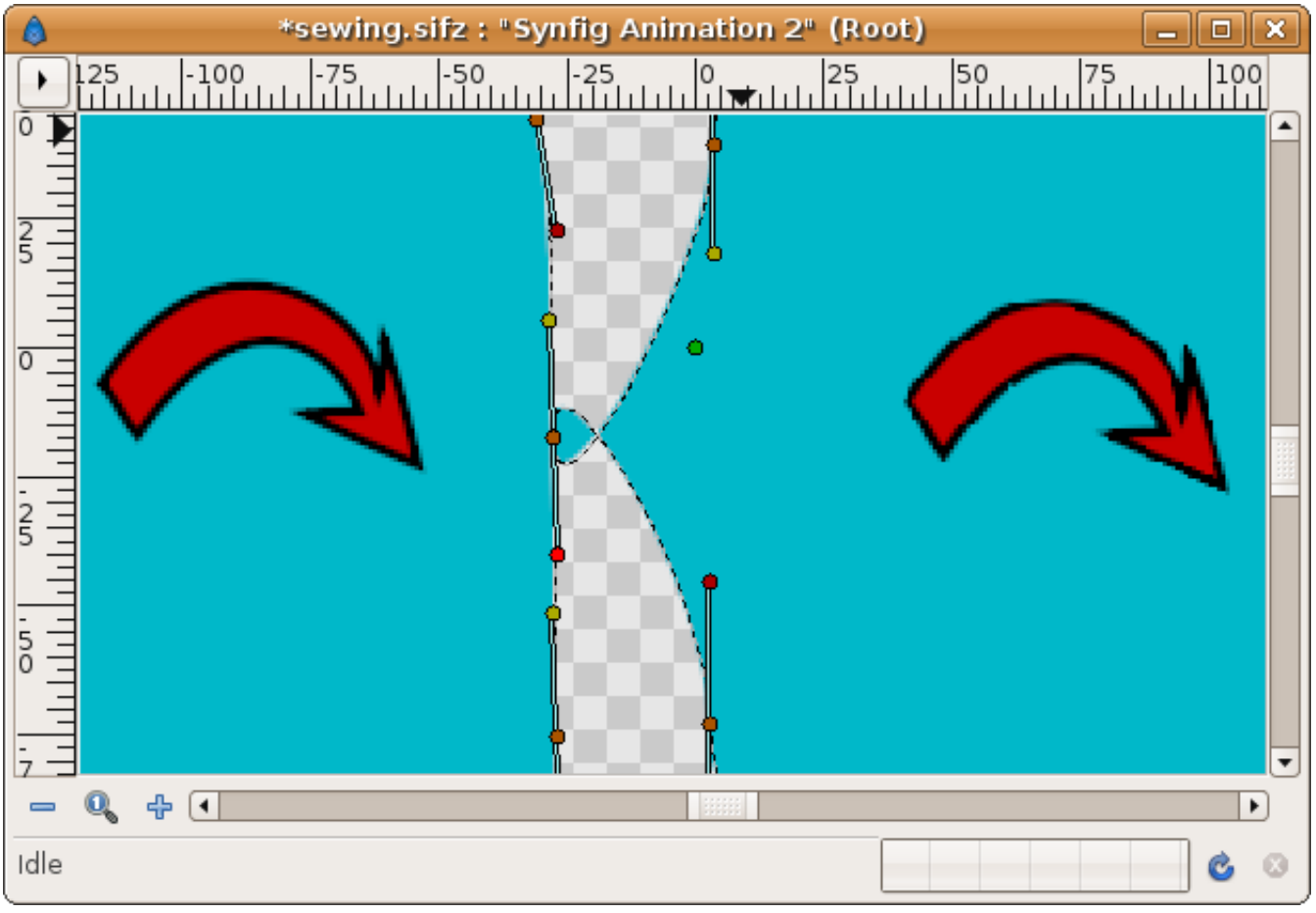
现在看这种情况。的区域构造具有相同的顺时针方向。其结果是，共享的边缘变得不正确链

接。彼此相反的切线（黄色或红色的鸭是不是在同一侧的顶点鸭）。



像以前一样重复相同的步骤。第一个链接的顶点鸭子，然后链接切线鸭。不管是什么切线鸭连接在一起（同色或不同的颜色），它总是得到相同的结果：





解

为了解决这个问题，有一个聪明的解决方案。由于每个Bline的切线彼此相对放置，溶液来自缩放

变换的切线之一。规模应该是-1。这使我们能够相反的切线连接在一起，因为我们要链接的其他切线的切线，但在最后一个会显示为它的逆的规模转换，（所以Bline有渲染时不循环）。

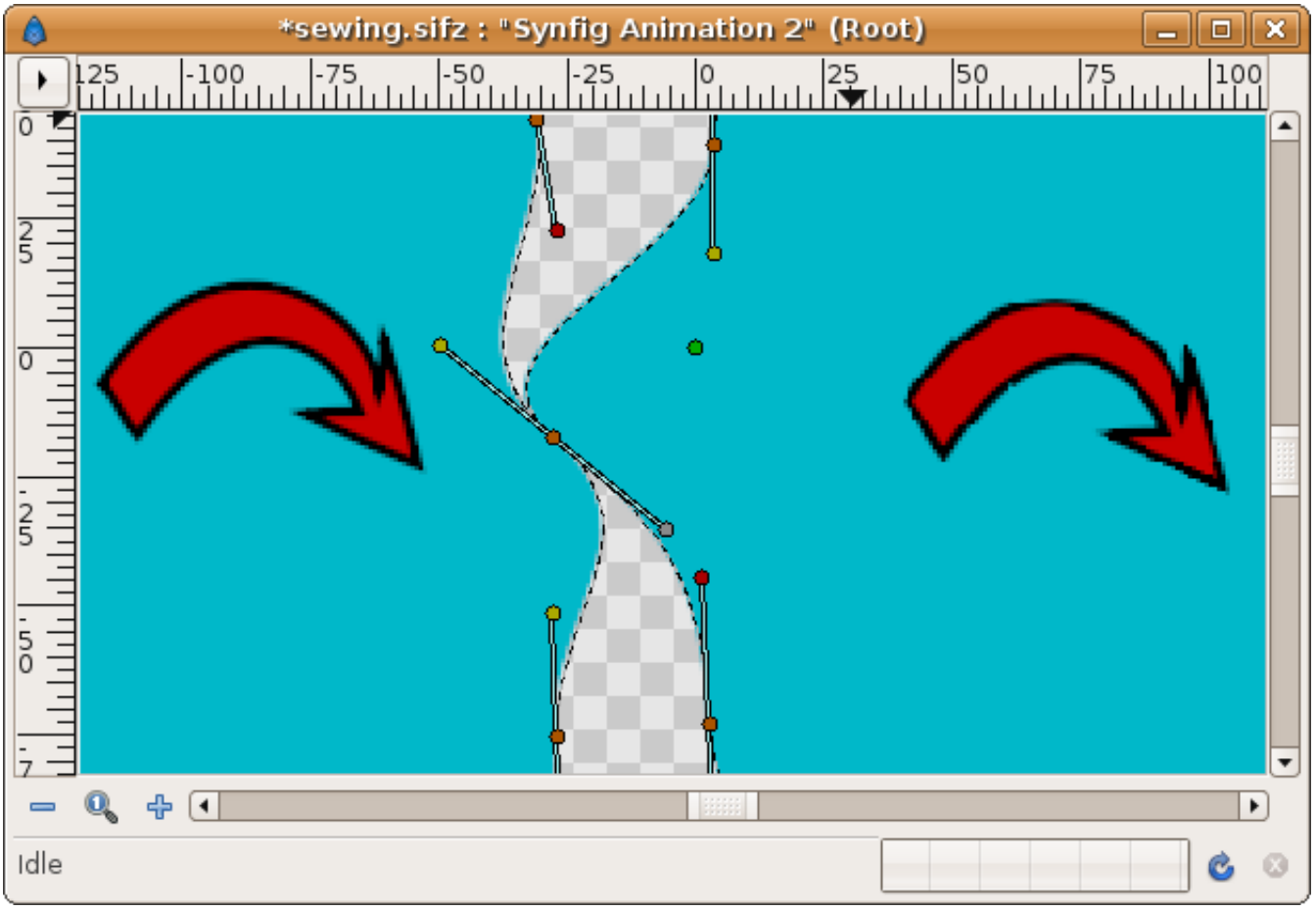
（最近已被提交一个新的转换类型反向切线
这可能允许简化这一任务，但它目前还不清楚是否是这种情况。）

在这个例子中，我们的选择做出正确的地区之一，我们要修改的尺度转换。下面的步骤之前应执行的切线链接。你可以做到这一点，但应该重复的连接操作。

1. 从顶点参数“对话框的列表中选择的顶点。这将是标有一个红色的正方形在它周围的工作区。
2. 打开你要修改的切线的的顶点定义和搜索。如果被合并，你能做到其中之一。
3. 右键单击并选择“转换”>“缩放”
4. 打开转换后的切线，看到有两个新的参数：链接和规模。
5. 右键单击的链接参数和导出它给一个适当的名称（例如'T4'，如果它的顶点数量4）
6. 的子列表，选择你只是出口值节点。
7. 现在去到其他层，你要链接到搜索切线。
8. 选中它，点击鼠标右键，并选择“连接”选项。
9. 现在你已经得到了相同的结果和以前一样！：（。地区在这一点上环！。来的伎俩。:)
10. 的转换，并远销切线，发现你获得的比例转换的尺度参数，并将其设置为-1。瞧！切线相互匹配！

此外，而不是按比例转换和导出链接，你可以
转换为反向切线，它直接链接。我还没有测试过。

请注意，其他顶点鸭（其他顶点）显示它们是如何有相反的颜色。



缺点

转换后的切线失去操纵的切线切线鸭子，因为不再是一个的径向综合值节点是Synfig类型的转换，知道如何管理与鸭接口内部的能力。

你应该修改该国家或地区使用的国家或地区的其他层或由数值输入的x，y值的鸭的顶点的切线。

缝纫两个以上Blines

针线两个以上Blines作为描述的情况下，因为本地你只会缝合两个切线每次是大致相同的。如果您需要缝多个顶点在同一地点重复刚才的步骤进行适当的变化适当的切线标志。

缝纫角落

一个并不明显的情况发生时，你有两个角缝。在这种情况下，必须分割的切线（几乎是其中之一）。它可以发生在两个完全不同的情况：

1. 外切线的联系。通常将它们链接获得一个光滑的表面。这是一个180度角。
2. 外面的切线没有联系。然后，你要创建一个真正的角落，每个切线控制。这种情况下是一个特殊的情况下，上述。

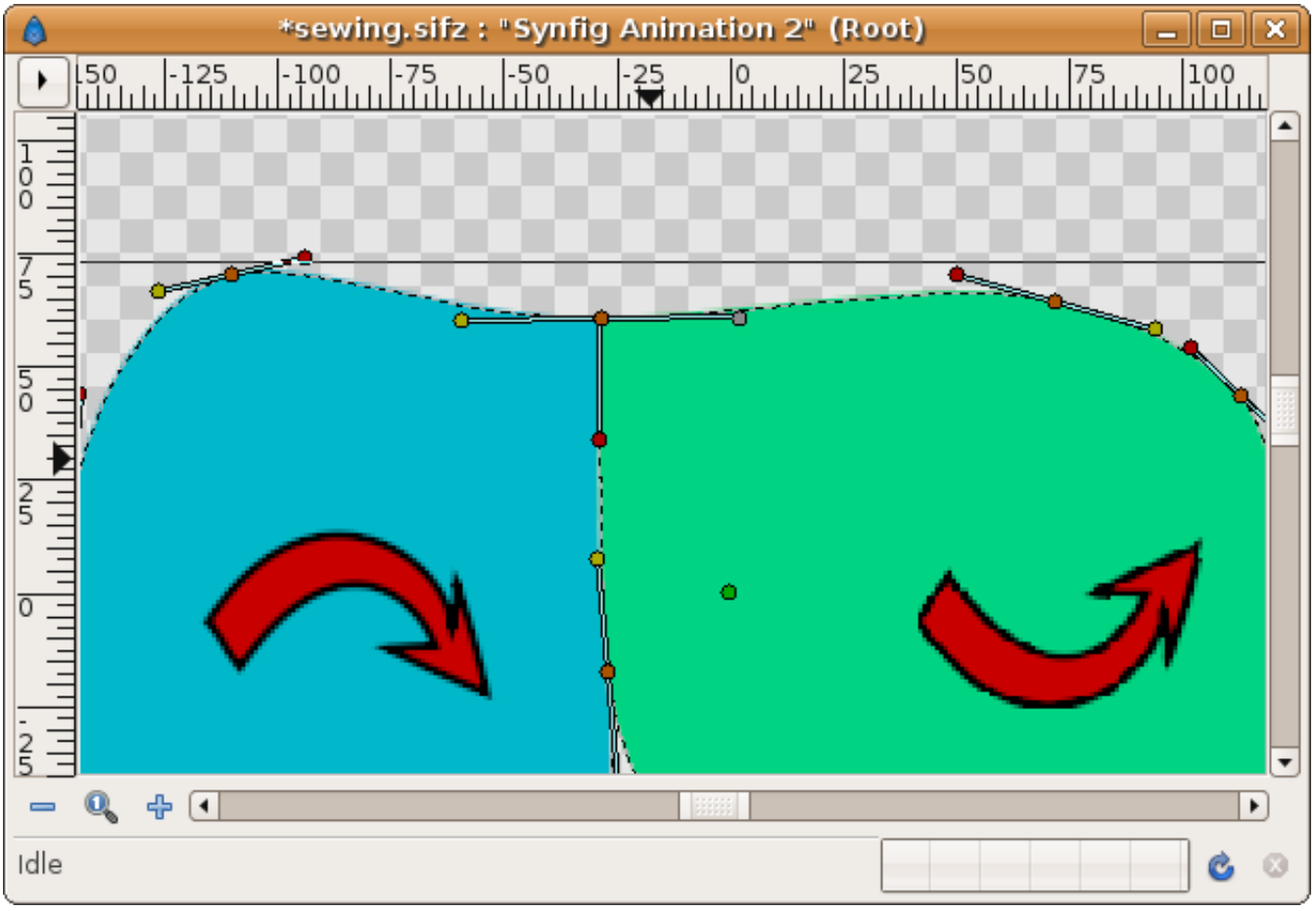
因此，让研究外面的切线的情况下，将要链接的具有相反的值（它们总是分离180℃）。

这种情况下，可以达到相同的顺时针建设或相反的两个地区。让我们从简单的开始。

创建一个平滑的角落兼容Blines

当你想连接的两个顶点，要创建一个平滑的角落（180℃），你必须做到以下几点（我假设顶点已经链接，如果没有，你可以做到这一点现在或以后）：

1. 以及地区的切线兼容的（见前面第一个例子）的切线鸭具有相同的颜色在同一侧的顶点。首先是分裂的两个顶点的切线。右键单击“顶点和”分割切线“。
2. 然后，你应该直接联系的两条切线鸭子的角落内面值。这是切线指向下方，如下图所示（红色的）
3. 如果您链接到其他两条切线（黄色的），你会得到两个相同的切线。这是不是我们蚂蚁来实现我们想要的都切线方向相反，所以他们相匹配顺利的。
4. 重复上述步骤的转换“>”缩放“，导出链接的参数，链接出口到其他的切线和尺度参数设置为-1。这将允许获得这个数字。



在那里，你可以看到一个上切线的两只鸭子是灰色的。这意味着，它不能被操纵，由于它是一个什么转换规模。要操作，切线，你必须使用左侧鸭。

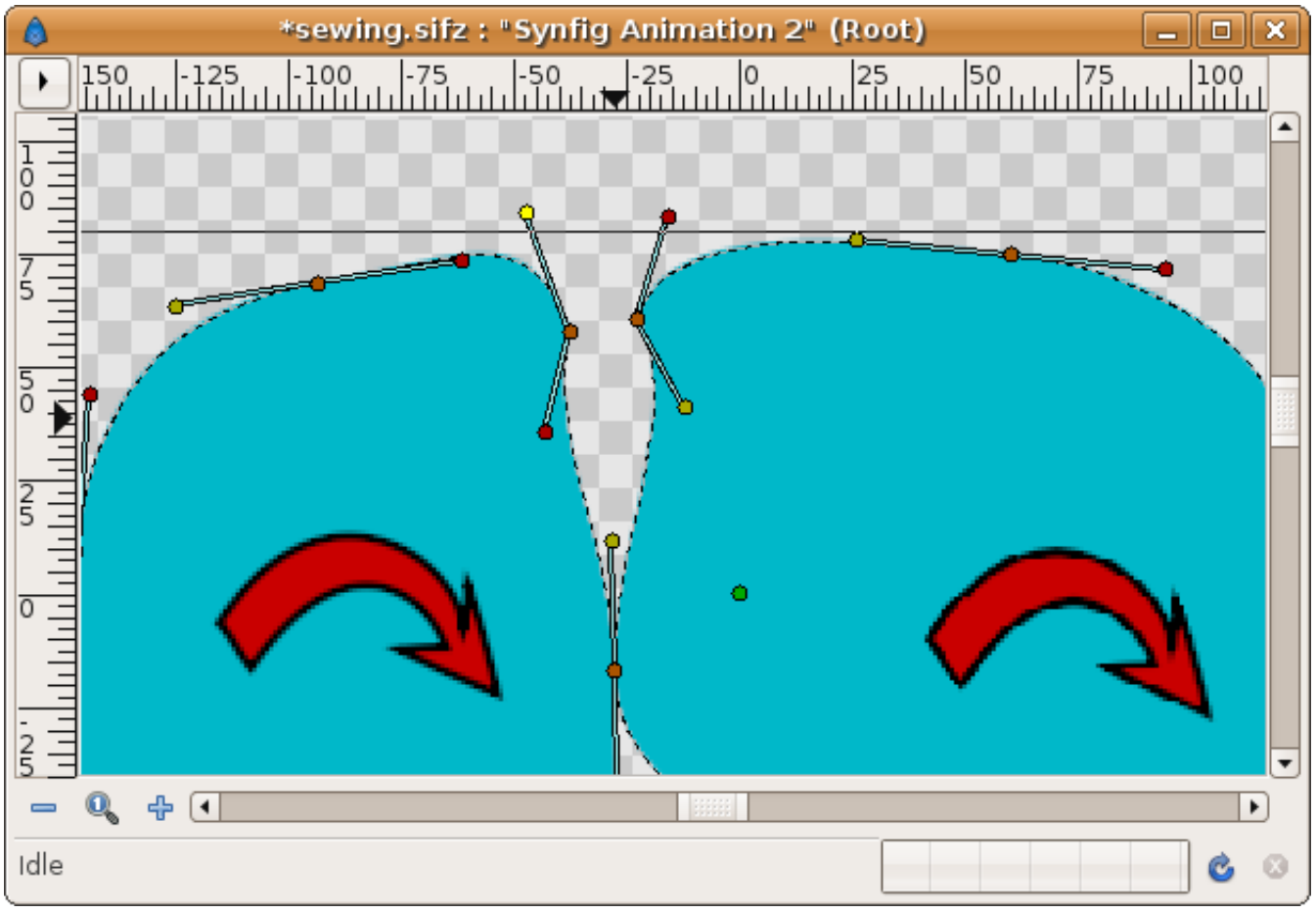
其他的切线红的鸭是重叠的，你可以管理他们的时间。

如果你不想创建一个光滑的角落里，只是不使在这种情况下，黄色的切鸭的链接。它们以自由，做你想要的角落。

创建一个平滑的角落，不兼容Blines

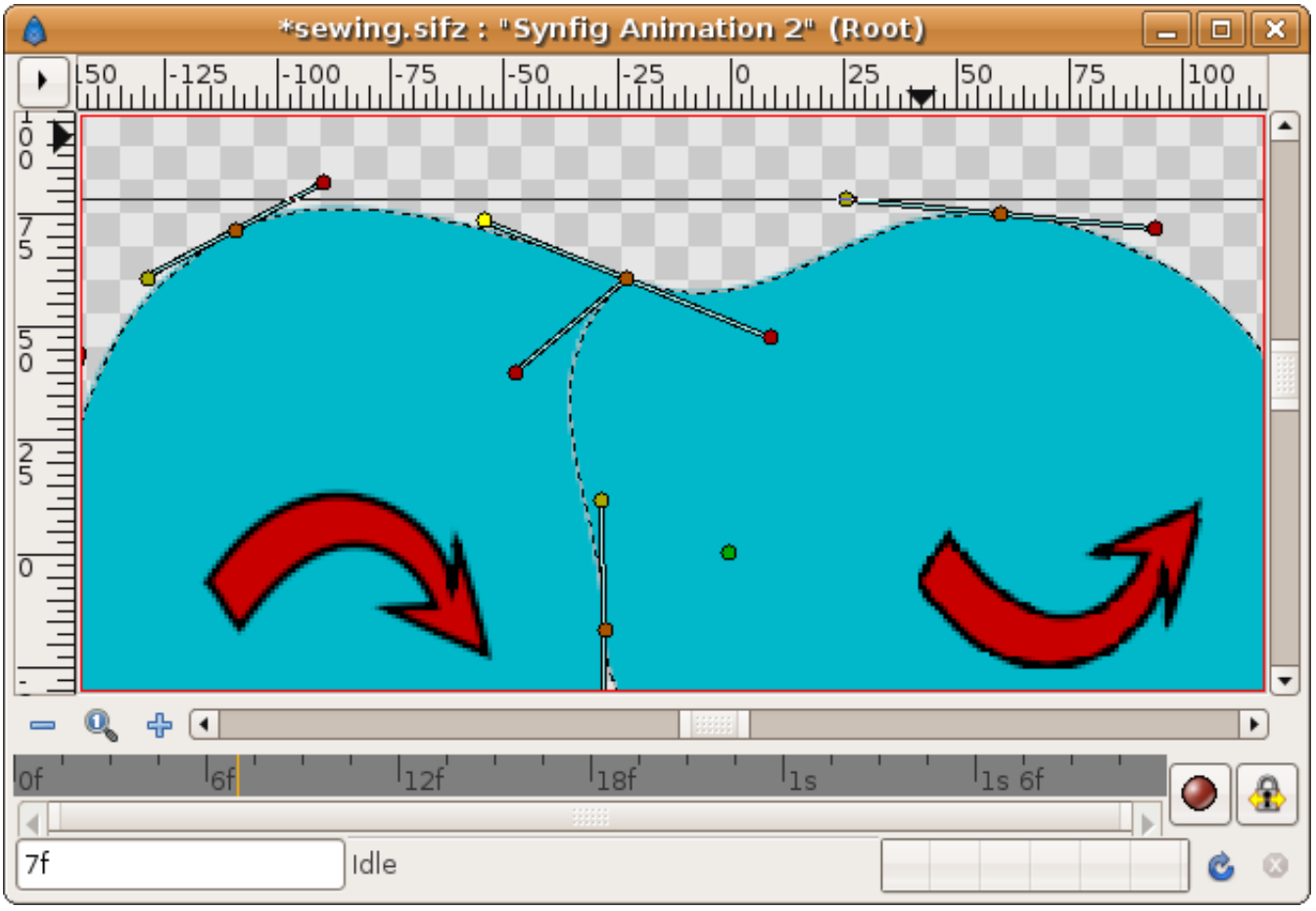
如果BLines不兼容（以上）的第二个例子，你应该做一个转换。内切还是不兼容，因此需要转换的规模，一个出口，一个链接到其他的切线和Scale设置为-1，在前面的例子一样。但外层是兼容的，因为他们现在已经有两个倒置的切线，并可以链接创建一个180度角。

所以在你已经分手的切线，你应该得到这样的事情：



现在，你应该用正确的左冲鸭黄色的链接，但他们是相反的切线（相反的颜色）。然后将其转换其中之一（在本例中黄色的）的规模，出口的链路参数，将其链接到其他（红色）切线鸭和尺度参数为-1。这将使这两个地区呈现切线上的共享的边缘。

一旦这样做了，你只需要加入上面两个鸭子（黄左冲右）。当然，他们是相反的，他们是兼容的，一个180度角。结果应该是这样的：

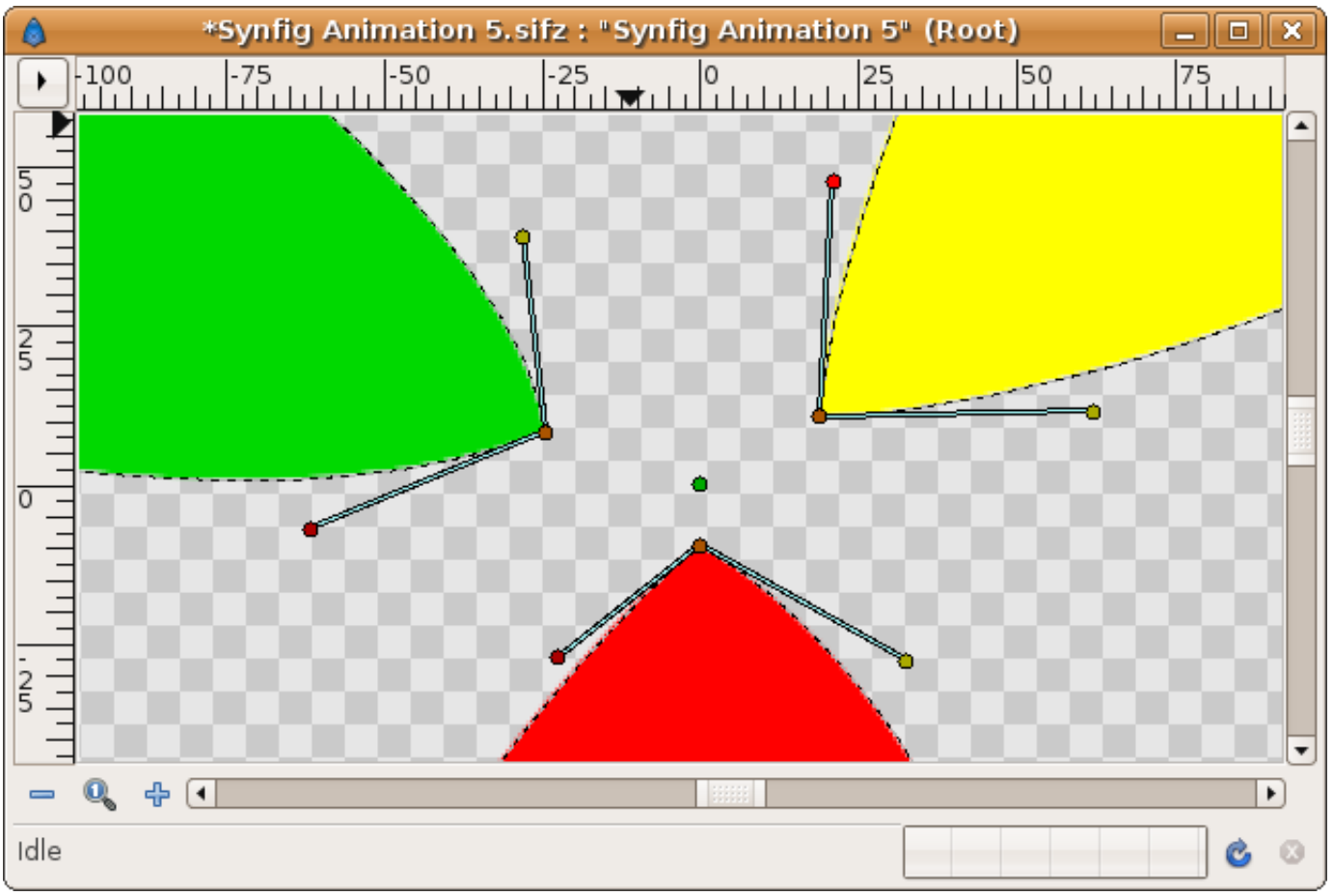


穷途末路角

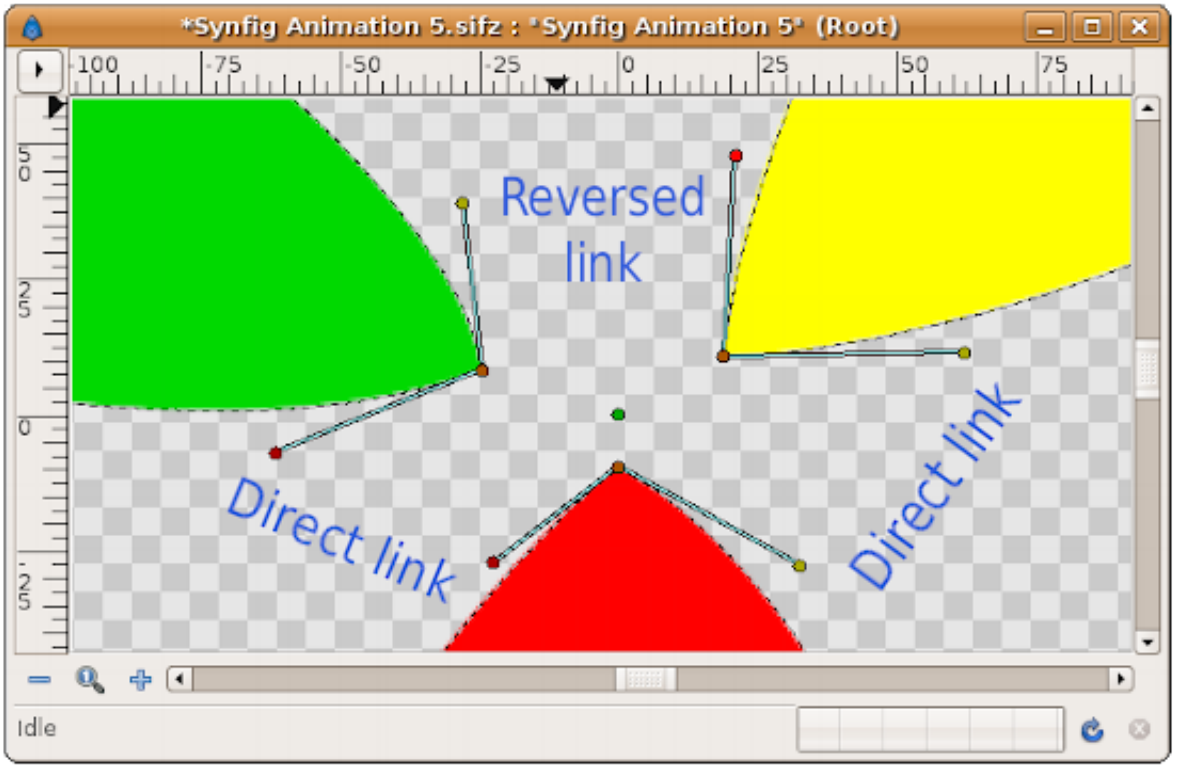
（如果任何人有一个更好的名字为这种会议的顶点，请自由地改变它）

我给了这名至AA顶点完全包围BLines的，因此，它并没有任何外切线。内的共享边的顶点是最一般情况下，走进了死胡同角顶点的极端例子。它只有两个切线。

下面是一个例子走进了死胡同角的准备。这三个区的要被接合在中央顶点。

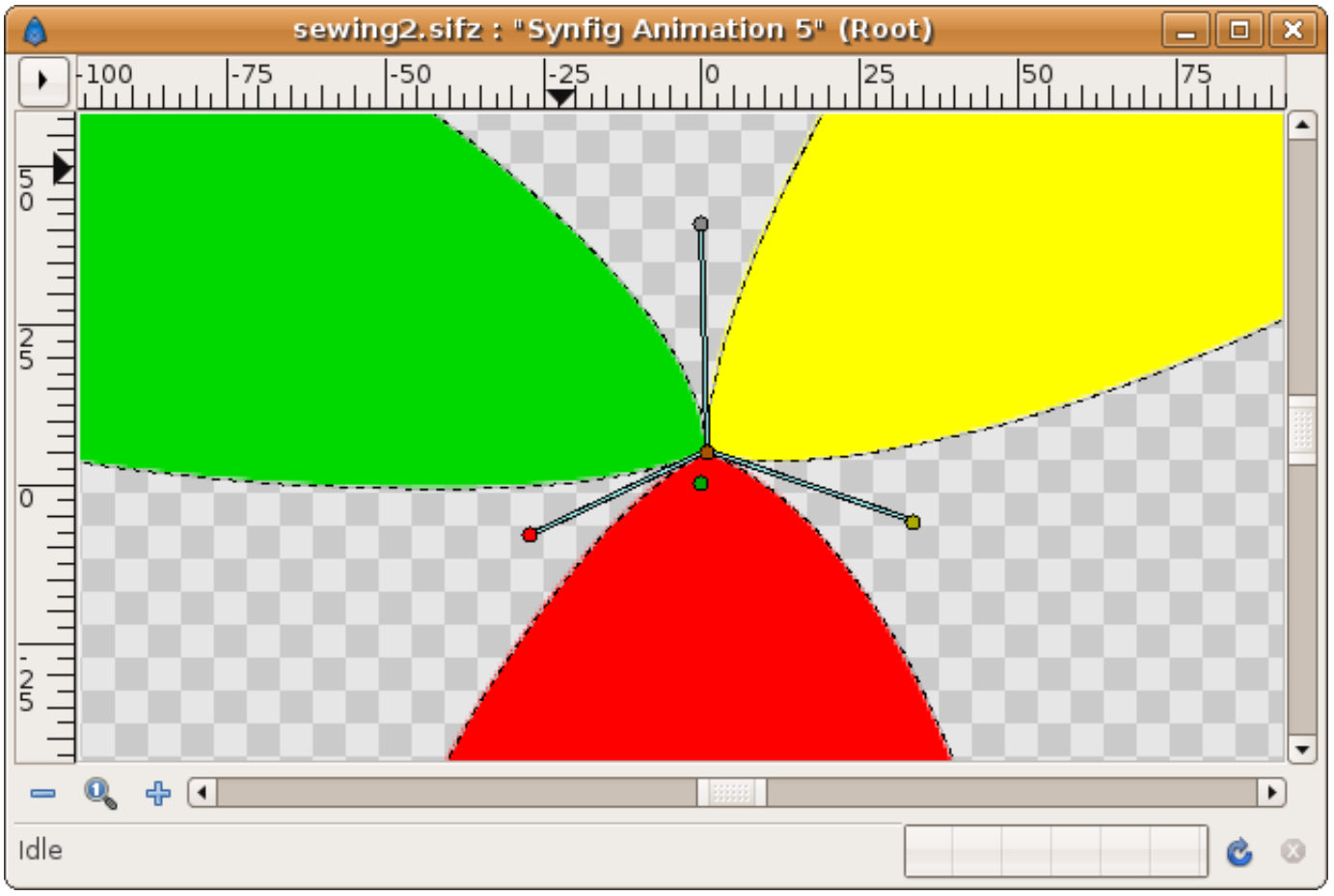


如果你看看在切鸭子，你可以看到，他们除了上面的两个成对匹配的。如果你已经按照教程中，您可以很容易地想象匹配的颜色，切鸭，可以直接链接，和那些不匹配，应转换成比例，他们的Link参数输出，连接到其他的切线，并设置缩放参数为-1。像这样：



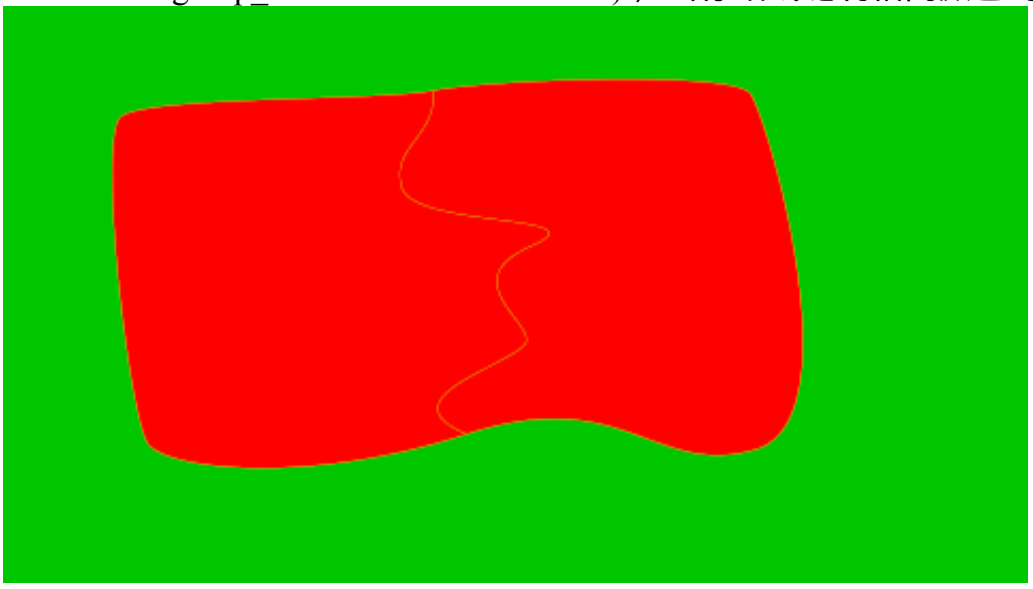
，所以使得直接连接的下切线鸭和一个反向链路上对切线鸭的死胡同角被正确创建。请您尝试一下自己。如果你有任何问题，请在这里问这篇文章的讨论页。

下面是结果：



删除细线错误

有一个没有解决的错误 (http://sourceforge.net/tracker/index.php?func=detail&aid=1844409&group_id=144022&atid=757416)，当你细线缝制相同颜色的区域。只有一个像素宽。



以解决此问题同时解决，你可以做下列操作之一：

- 对于每一层的影响，使用相同的颜色比该地区创建一个大纲层。然后，选择这两个图层，右键单击在顶点放慢参数（灰色），然后选择“链接”。设置的轮廓的宽度为1.0。这将是足以消除这个线。

- 添加一个超级的样品层，并设置其值设置为3x3或4x4，以消除细线。
- 如果区域概述，但不是在该地区的细线，可以取消的抗混叠参数和细线将消失。

语言：	**英语** • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Sewing_BLines&oldid=13287 “
分类： 教程 | 教程高级

- 这页的最后修订在2010年10月16日，13:53。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

链接到BLINE

从Synfig工作室::文档

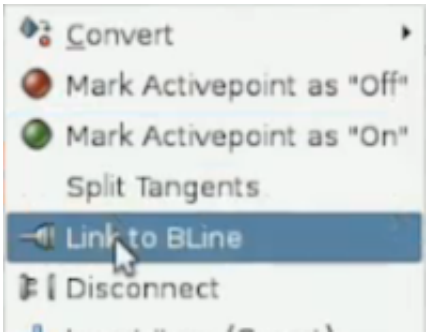
语言：	英语 • ROMANA“

一般来说，如果你想一些在另一BLine点连接到某个顶点，在这一点上的目标BLine上，你需要创建一个顶点。这增加了复杂性，你的形象有一个缺点 - 你不能移动连接的顶点沿BLine。

BLINE功能的链接提供了一种简单的方法来附加一个顶点，一个BLine到另一个BLine没有创造一个额外的顶点。该顶点成为“卡住”的BLine和可沿其移动。

链接

1. 选择你要链接的bline和目标bline的
2. 选择您想要链接到目标bline的鸭。这可能是
 1. BLINE顶点鸭
 2. LCD显示如左图即表示感应切线鸭
 3. 或真正的鸭
3. 的的目标bline（而不是BLINE顶点！）点击鼠标右键，并选择“链接到BLINE”



1.
 1. 如果选择了顶点鸭，放在bline位置点击
 2. 如果选定的切线鸭子，那么它链接在点击位置的LCD显示如左图即表示感应切线
 3. 如果选择的真正的鸭子，那么它与LCD显示如左图即表示感应宽度在点击位置

 注：在步骤2中，您可以选择LCD显示如左图即表示感应的顶点，正切和真正的鸭子，同时把他们的值相同的值的目标bline的位置。

逆鸭操纵的

它可以通过拖动改变联系鸭子位置，沿BLINE简单。如果您链接的切线和宽度鸭，你会发现他们正在改变它们的值的值BLINE。

您也可以指定偏移的切线和宽度的鸭子，只需拖动。，即正切90度，BLINE将继续BLINE任何角度偏移。

另请参阅：在LCD显示如左图即表示感应的教程。

语言：	英语 • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Link_to_BLine&oldid=16102 “

- 这页的最后修订在2012年5月14日（星期五）14:19。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

ValueNode

从Synfig工作室::文档
（重定向自ValueNodes）

语言：	英语 • ROMANA“

在一个ValueNode是一个值，可以随时间而改变。

在一个ValueNode代表一个值的描述，以及如何改变（或不）随着时间的推移。

ValueNodes的事情是我们所看到的每一层的每一个参数的值。的的航路点可见在timetrack对话是也部分的ValueNode - 航点是如何动画ValueNodes工作是什么样的价值在每一个时间点。

每个ValueNode（因此每个参数在Synfig有13 种类型之一。

有在Synfig3种ValueNodes。在下面的实施例中该ValueNode的类型是一个实数，(http://en.wikipedia.org/wiki/Real_number) 在每一种情况下：

恒ValueNodes

这些所有的时间，也没有航点有一个值。这种ValueNode的一个例子将是：

```
“3.4，永远”
```

动画ValueNodes

这些航点，指定自己的价值，在特定的时间点。倍，没有指定的值，该值之间的航点通过插值计算。一个例子是：

```
“3.4在开头动画，
平稳地移动到7.6在时间= 10秒，
然后立即跳到2.0
和呆在那里，直到时间的尽头“
```

转换ValueNodes

这些已被转换成子参数ValueNodes，其中每一个本身是一个ValueNode。右键单击参数，并从“转换”子菜单中选择一种类型，允许你转换一个ValueNode的。转换ValueNodes不航点自己，但他们的子参数可能会做。一个例子是：

```
“开始在3.4和1.2线性增加每秒”
```

语言：	英语 • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=ValueNode&oldid=13221 “
类别： 词汇表

- 这页的最后修订在2010年9月8日，21:22。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

重用出口值节点

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • 法

Reusing Exported Value Nodes

提供更好的翻译建议

介绍

导出和转换成一个ValueNode的最有趣的功能，synfig。他们的组合，允许用户组织复杂的动画，修改几个参数。请参阅本教程在BLine的一个例子。

有时候，你想这样做相同的组合，出口值和类型转换。它是如此单调乏味的重复每个时间。

有一个办法来避免这种重复使用的导出和转换后的值。

试想一下，你遇到这样的情况你有一个很酷的转换相结合，要使用到另一个已经完成的动画。您可以执行以下操作：

1. 在动画文件，有清凉的转换做的事：
 1. 导出所有你想要的值来控制。例如，如果参数'A'是A = B + C，然后你应该输出三个参数：'一个'，'B'和'C'。导出的参数'A'将是一个*添加*参数，将计算基础上的'b'和'c'出口参数。
 2. 删除的所有图层（在所有你不需要的，因为你只需要在凉爽的转换组合）。与其他名称（“master.sifz”），将文件保存。这将是主要的文件。
2. 转到文件 - >导入，选择该文件，在你要使用酷的出口valuenodes组合，目前有做动画。
3. 然后选择导入的粘贴的画布层和去帆布参数和出口。设置一个有意义的名字。保存的“主”文件，并关闭它。
4. 再次打开“主”文件，你会看到导入的动画文件（已经导出的画布），允许选择层内的展开三角形。
5. 选择的参数，你想和连接的参数的“高手”画布出口，可以给孩子层参数的值，使用右键单击鼠标按钮的进口帆布层。

这是所有乡亲！;-)

语言：	英语 • 法语 • ROMANA

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Reuse_Exported_ValueNodes&oldid=15653 “
分类： 教程 | 教程高级

- 这页的最后修订在2012年3月30日，晚上7时30分。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

切换场景

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • ROMANA“

假设你已经做了一些不同的场景，在不同的。sif文件要编辑在一起。

当然，你可以提供的。sif文件到一个单独的视频文件，并使用某种类型的视频编辑 (http://en.wikipedia.org/wiki/Non-linear_editing_system) 软件来编辑它一起。但是，如果我们要使用，Synfig自己做的编辑吗？

在这个例子中我要采取的策利希的的 3 sifz文件，并混合在一起：

- SY-N-图-S1-hi.sifz - 3秒引进的场景（场景1）
- SY-N-图-S2-ball.sifz - 28秒的动画（场景2）
- SY-N-图-S3-boid.sifz - 6秒，需要削减到场景2中不同的场景

车型Synfig一个新的文档中，并设置它的时间至47秒（3秒的场景1 + 28秒的场景2 + 6秒的场景3 + 5秒每个用于打开和关闭的产品）。

使用插入符号“>”文件“>”导入“，导入的三个场景的时间。

选择又在图层对话框中的三个场景，并出口画布中的params“对话框中，用鼠标右键单击画布参数和从上下文菜单中选择“ 导出“。调用导出的油画“场景1”，“第二幕”，和“scene3”。现在，我们可以从我们的文件中删除三个封装层。我们不需要他们。*注：导出上下文菜单中不提供进口文件的最新版本，由于以前的错误已经修复。引用外部文件可以使用画布参数命名，所以，它doens't需要出口。*

我们没有任何打开或关闭标题，所以我们将不得不让那些自己。创建一个新的文本层：插入符号“>”图层“>”新建“图层>文字和编辑文本参数，适当的开头标题说些什么。

封装的文字层，并出口封装层的画布参数。'冠军'。

打开动画编辑模式，在第0帧的关键帧，并设置默认的插值类型“常数”。这可以被发现在主要的“工具箱”窗口中，右侧底部。它默认为TCB，但我们希望我们的编辑会发生什么时候我们指定的，而不是冒险TCB航点“平滑”他们会以某种方式尝试。

在对话框现在，我们发现，我们忘了把标题文字背后的背景。转到帆布浏览器面板 “对话框中，打开了树，然后双击”标题“，打开一个新的窗口的标题子帆布。在那里，我们可以修改它。添加一个新的纯色层，使其白色，并把它下面的文字层。然后关闭子画布窗口。

我们希望在5秒开始显示的第一个场景。将时间滑块移动到5s，确保选择的主要工作区，选择只有一层，[标题]，和编辑的Canvas参数是第一现场。该菜单显示的场景名称。场景1的标题是“Sy'n'Fig打个招呼。”

如果我们现在播放动画，我们会看到标题框，持续5秒，然后会跳转到第一现场。但第一场戏已经结束了 - 他们已经完成了他们的波。我们需要延迟5秒的第一个场景，所以它开始播放时，它的显示。在5秒的时间滑块，编辑我们的只有一层的“时间偏移参数为5秒。现在，当我们预览动画，我们可以看到静态的标题框，持续5秒，然后现场1次，直到8秒。

将时间滑块移动到8s和编辑的画布参数，选择第二个场景。同样，我们需要延迟开始的这一幕，让“时间偏移”787-8。

现在，我们要剪辑场景到场景2中。游戏将时间滑块在主工作区，我们看到的，我们希望现场被压在3左右的23S标记进入现场，开始在8秒（15秒）。调整时间滑块移动到23秒，在画布上，然后切换到现场。调整的时间偏移参数设置为-23，开始的那一幕，当我们切换到它。

场景三：持续6秒，这么快进29秒，然后切换回场景2。我们需要编辑的时间偏移参数，以弥补现场3起6秒。在此之前，现场延迟8秒，所以现在将被推迟，另有6秒，共14S。时间偏移参数更改为-14。

场景将在5 +3 +28 +6 = 42秒结束，所以将时间指针，并切换回标题帆布。更改的时间偏移量为0。

打开在帆布浏览器面板，双单击标题帆布，将时间滑块移动到42秒，并编辑的标题文字显示在片尾。请注意，标题是在一个单独的帆布一切，所以拥有一套属于自己的关键帧。目前，他们有没有关键帧，因此，如果我们编辑的标题文字，它会改变所有的时间。为了防止这种情况，一个关键帧，在第0帧。还要注意的是动画编辑模式是每一个画布设置。这是在主工作区，但关子画布，所以你需要启用它，在这里编辑标题。

关闭的标题子帆布，我们就大功告成了。

我结束了与此文件： 媒体：SY-N-图mixed.sifz

需要注意的是使用的“Canvas的参数，切换场景总是会引起瞬间切换。如果你想淡出场景的，你可以使用2个不同的层，淡入淡出，而其他变淡英寸动画“粘贴”画布“数量”参数从1下降到0褪色的场景。

还要注意的是，我们最终用一个巨大的文件，其中包括副本的三个进口画布。如果我们想了一个小文件，引用导入的文件，而不是复制它们，然后我们可以封装进口的层，并导出新的封装层。我认为这是离开的进口图层文件引用。请尝试和更新本教程中您的发现... 此外，如果我们走这条路，我们可以给每一个场景，自己的时间偏移值，并没有保持在主画布上的时间偏移搞乱。

语言：	**英语** • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Switching_Scenes&oldid=11193 “
分类： 教程 | 教程高级

- 这页的最后修订在2010年1月13日，16:12。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

幻灯片教程

从Synfig工作室::文档
（重定向从幻灯片教程）

语言：	**英语** • 法语 • ROMANA русский

Synfig，有很多方法可以创建一个幻灯片，从一系列图像。可能是最简单的是使用的导入，导入了一系列的图像。然而，该方法只适用于光栅图像，是无法产生转换。这里描述的技术是稍微复杂一些，但它允许创建演示一系列Synfig 层，不管类型的大小。该方法可以产生淡入淡出的过渡，更复杂的东西需要一个更先进的技术。

内容

- 1 技术说明
- 2 步骤的分步说明
 - 2.1 设置
 - 2.2 共混法制
 - 2.3 定时交换
 - 2.4 动画长度
 - 2.5 ： 背景外
- 3 尾注

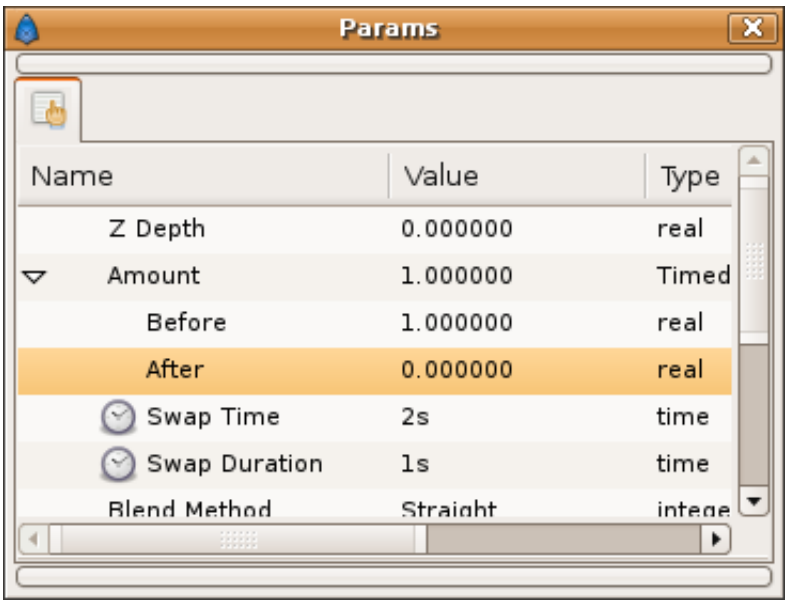
技术说明

与一系列的层，其中每一个在整个时间轴存在synfig动画效果。因此，我们的目标是使只有一个在任何给定的时间内的可见层。虽然有很多方法可以实现这一目标，本教程将确保只有一个层的每一层使用混合和金额的参数。

在Synfig所有的图形层有两个重要的属性。混合模式定义了怎样的形象在它下面的一切，并应分层的数量决定在何种程度上进行混合。在默认的混合模式，复合材料，对象是简单地放置在顶部下面的一切。在这种情况下，“数量”值确定该层的整体透明度：值为1.0，该层是完全可见; 0.0，它是完全透明的。中值之间的构成部分的透明度，这将形成的过渡。这些属性可以被用来显示一系列的图片。各自是其自己的层，并在任何给定的时间点，1层的量被设定为1.0，而所有其他等于0。然而，有一个更有效的方式完成任务。这种方法要求所有图像切换到直混合模式。

这种混合模式有一个优点：下面的所有层的当前被隐藏。因此它不再是必需的层低于当前的一个有一个0的量。为淡入淡出使用量仍然有效，但它现在需要改变的只有一次：所有层开始的值为1，然后从最高到最低的是透明的。

可以动画效果，每一层有两个航点。然而中，Synfig提供一种更简单的方法，该方法不要求使用的动画模式。相反，链接功能都可以使用。目前，金额的数据类型设置为一个实数。相反，让我们将其更换为一个特殊的功能，通过转换层，定时交换。



现在，我们研究这个新的数据类型的参数。第一是初始值（1.0），第二个是最终值（0.0），和第三个是时间的值时，将切换。如果我们希望图像显示两秒钟，我们可以设置交换时间为“2秒”。（注：假设我们现在开始为0）。量为1.0三秒钟（图片可见）为0，其余的时间线（图片隐藏）。的最后一个值将是的淡入淡出转换的持续时间。需要注意的是过渡的图像将显示的时间为。例如，值“1”的装置，该图像将是完全不透明的一个第二，淡入在一秒钟，然后保持褪色为余下的动画。

应用层从上而下的连续时间淡出他们一个接一个，创建所需的幻灯片效果。

步的分步说明

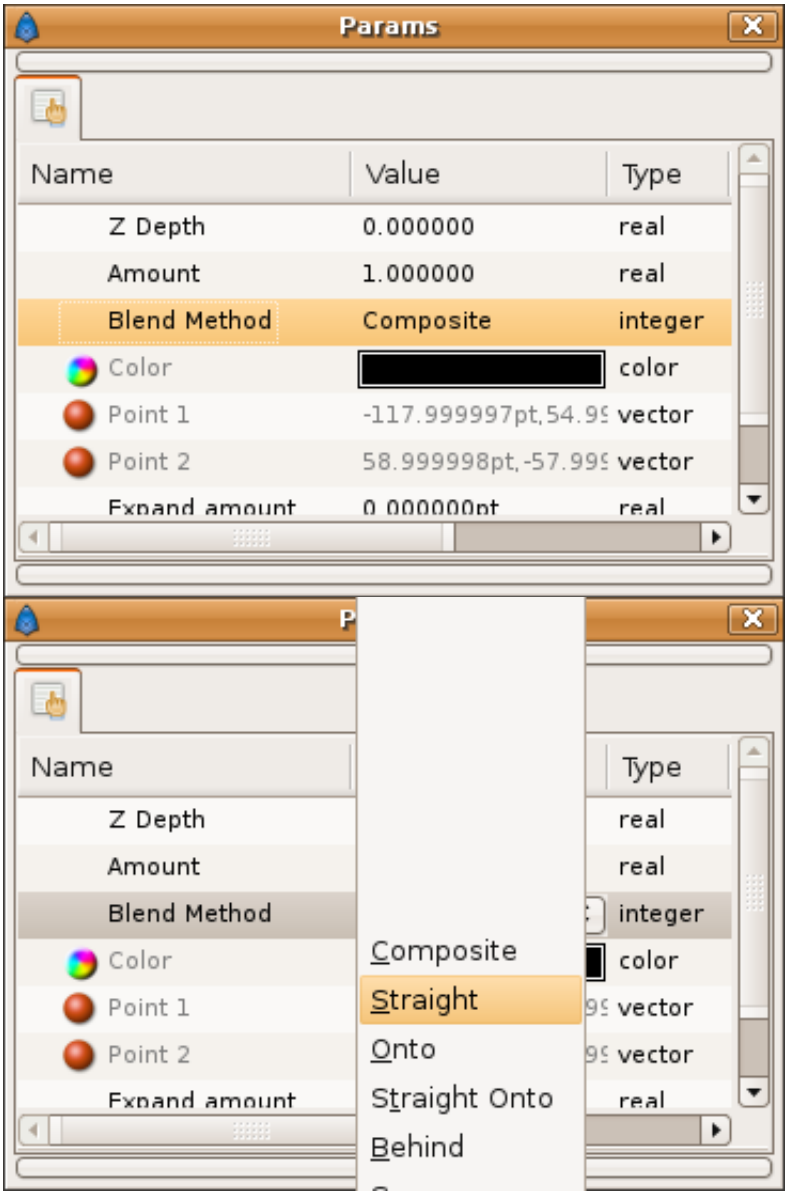
下面是一步一步的指示，将这一原则应用到动画。

设置

打开Synfig文件，并导入任何图片，画布等，可以将图像导入“>”文件“>”导入“（第一个”>“表示插入符号菜单）。请注意，导入*链接*的图像使用*相对*路径。要注意保持相对位置移动时，它们的文件。如果有多个层代表一个单一的形象，封装成一个内联画布。然后安排的顺序，它们会显示在上面的，第一个图像的图像。

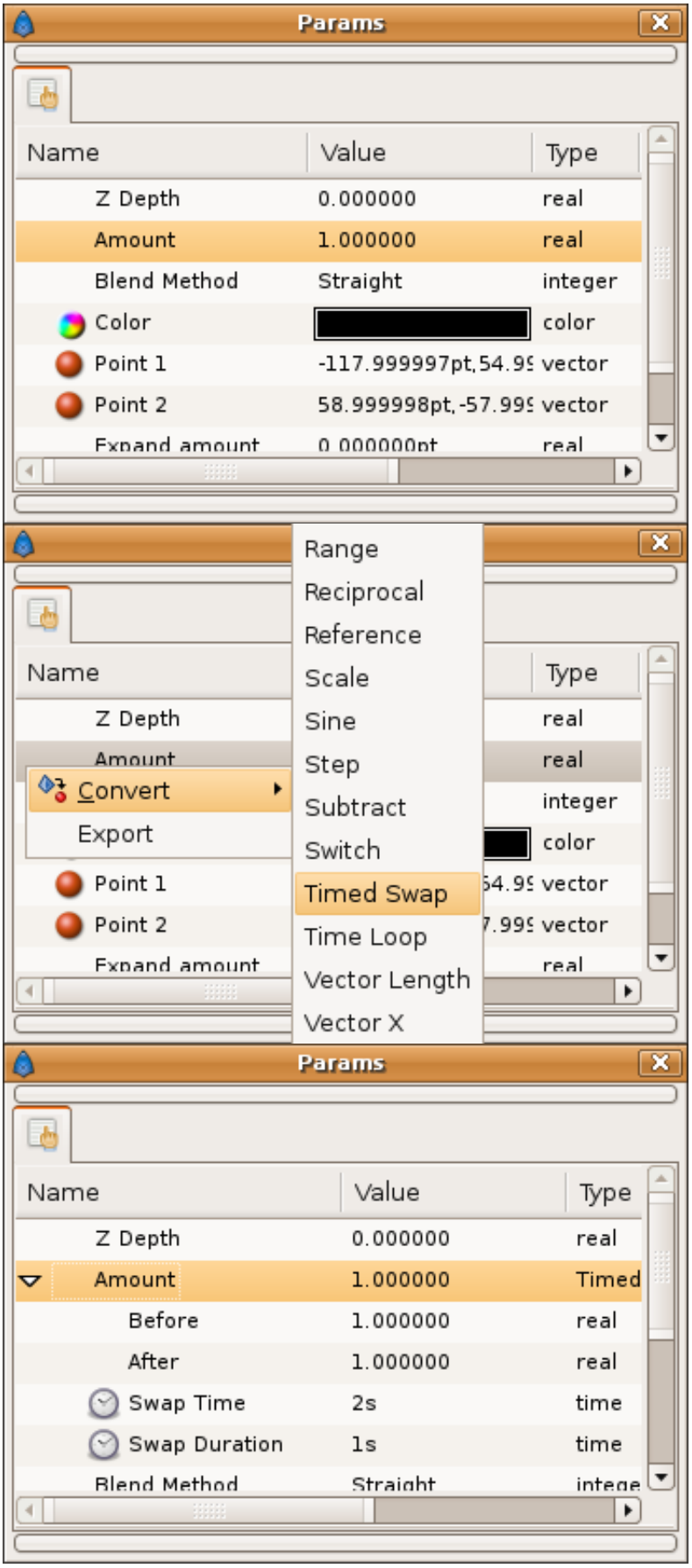
混合方法

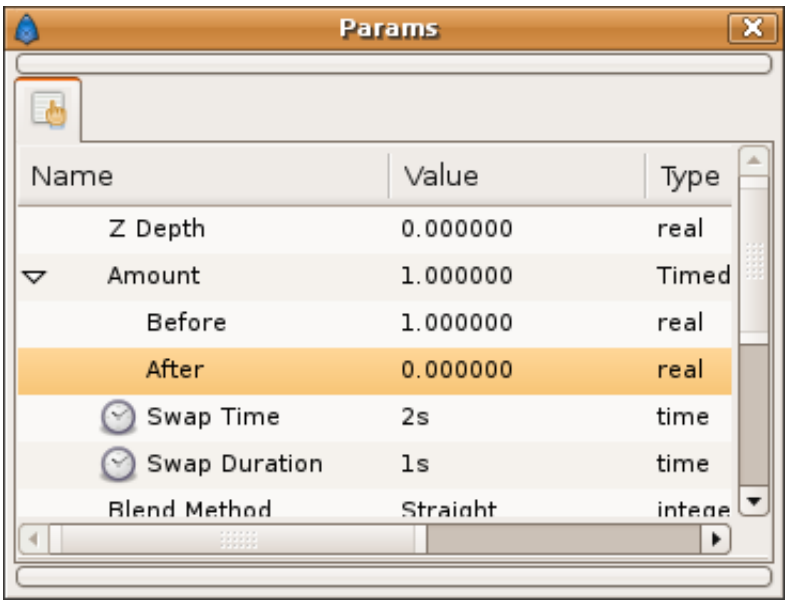
选择图层面板中的所有图层。然后去的参数面板，并设置混合方法的异性恋者。



定时互换

与混合模式，转换为定时交换必须单独为每个层。1.0“之前”和“之后”设置为0。假设你想交换，每4秒的图像，使用1秒的转换。“持续时间”设置为“1”。之后，设置时间的第一层至4 +1 = 5。然后增加的时间对于每个连续的层（5,10,15,20，...）。交换时间的形象完全消失的地步。配置这些值，以满足您的需求。


Params
Name
Value
Type
Z Depth
0.000000
real
Amount
1.000000
real
Blend Method
Straight
integer
Color
color
Point 1
-117.999997pt,54.9
vector
Point 2
58.999998pt,-57.99
vector
Expand amount
0.000000pt
real
Convert
Export
Range
Reciprocal
Reference
Scale
Sine
Step
Subtract
Switch
Timed Swap
Time Loop
Vector Length
Vector X
Params
Name
Value
Type
Z Depth
0.000000
real
Amount
1.000000
Timed
Before
1.000000
real
After
1.000000
real
Swap Time
2s
time
Swap Duration
1s
time
Blend Method
Straight



动画长度

现在，时间已经配置，必须配置您的文件呈现全动画的长度。>“编辑”>“属性”，切换到“时间”选项卡。设置结束时间等于最后的时间值。如果你想要一个空白/黑色屏幕底，已经褪色的图像后，您可以添加几秒钟。

额外的背景

您可能已经注意到，直混合模式，从图像中删除任何背景。这里有两种方法添加一个背景：

A) 封装了所有的图像层。现在直混合模式只适用于内的内联画布。一旦做到这一点，添加以下任何背景画布，在画布上的任何前景以上。

b) 将背景层/画布上的图层列表的*顶部*。因为它是所有其他层之上，直分层模式并不影响它。然而，它通常寿衣的所有图像。为了使出现以下一切，设置混合模式的背后。

尾注

恭喜！现在，您已经阅读幻灯片教程。请留下我 (nikitakit) 评论此页您的想法。

GNU / Linux用户也可能，感兴趣AKHIL imag2sif shell脚本 (http://akhilman.googlepages.com/images2sif.sh) 。导入影像的Synfig和创建一个旋转和平移为每个层。

在本教程中的“直”混合模式的解释缺乏的截图。随意添加一个。

语言：	**英语** • 法语 • ROMANA русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Slideshow_Tutorial&oldid=16366 “
分类： 教程 | 教程中级

- 这页的最后修订在2012年9月25日，06:53。

- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

雪花与复制的图层

从Synfig工作室::文档
（重定向雪花与复制的图层）

语言：	英语

Snowflake with the Duplicate Layer

提供更好的翻译建议

本教程解释一个简单的例子，使用复制图层，创建一个雪花。

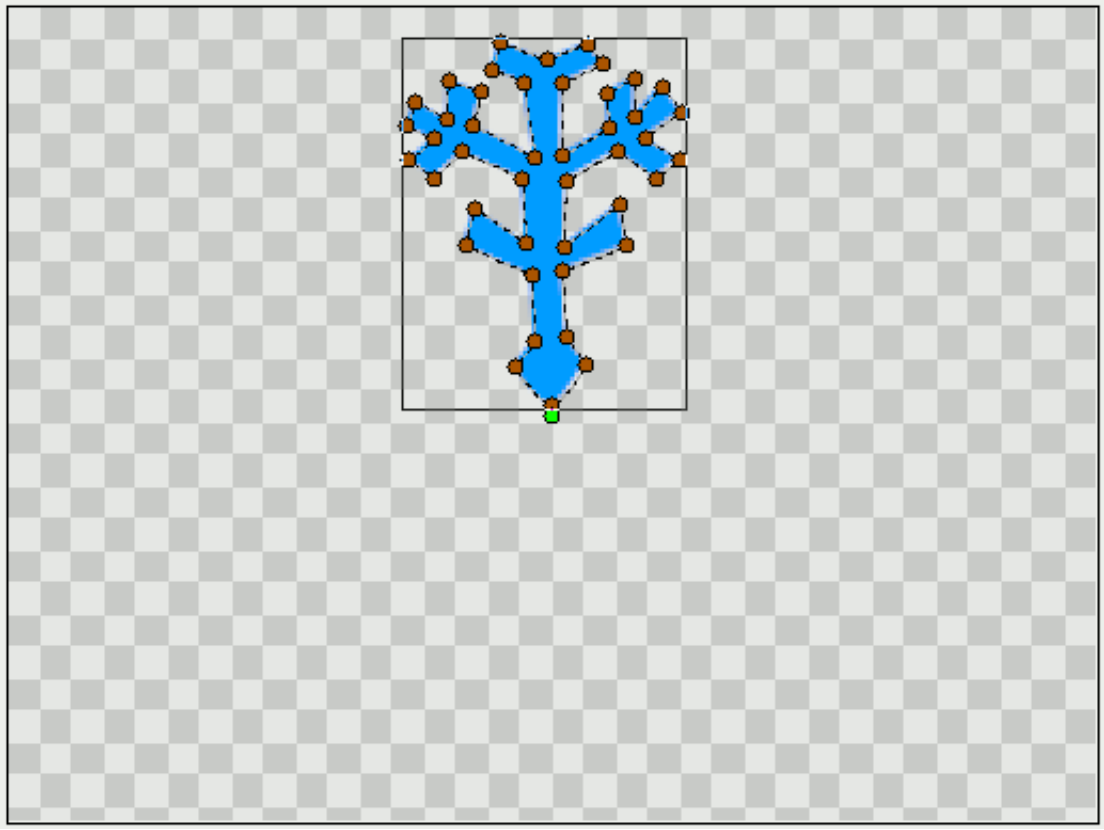
内容

- 1 雪花的第一家分行
- 2 添加“旋转”和“复制层
- 3 连接起来
- 4， 发生了什么事？

雪花的第一家分行

第1部分很简单：我们将创建一个单一的雪花分支的LCD显示如左图即表示感应工具（或多边形工具），
选择“LCD显示如左图即表示感应工具”，在工具选项，确保只有“创建地区Bline”“检查。（如果您使用“多边形工具”，检查无论是“创建多边形图层”或“创建区域层”，如你所愿）。

绘制部分图像中上部的分支。一旦它的制定，选择新创建的层（我会参考它的“科层”）和确认，分支底部是或多或少在同一个地方的绿点显示的图像的中心。您可以将您的分支选择所有的点 Ctrl键 一个，使用普通工具

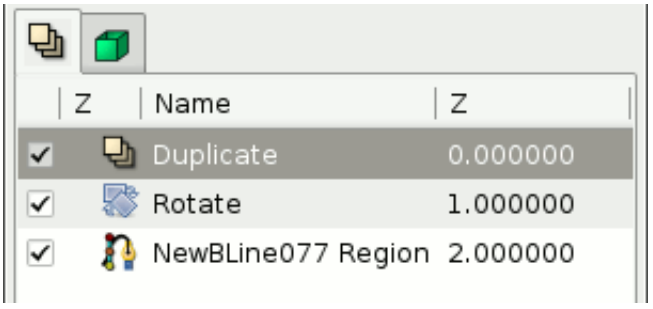


添加“旋转”和“复制层

使整个6支雪花，我们需要做的几个副本的分支，并旋转。
首先，我们需要一个旋转层。在图像上单击鼠标右键，然后选择“<Layer>”→“新建”图层→变换→旋转“。你现在应该有一个旋转层的科层的顶部。

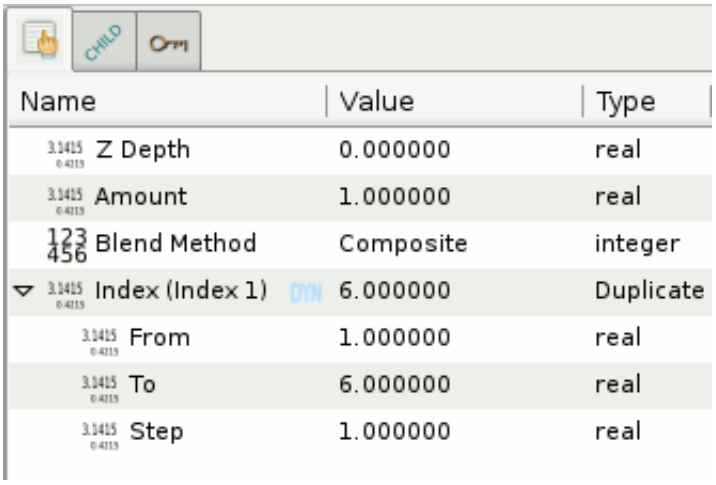
然后，我们将使用复制的图层。在图像上单击鼠标右键，然后选择“<Layer>→新建图层”→其他→复制“。

到目前为止，还没有看到的变化是我们的形象，这是正常的:)。在图层面板中，确保层是按以下顺序：重复在上面，旋转的中间，和“分公司”层底部。



连接起来

选中复制的图层和看一下在PARAMS面板的。这里有一个“指数”值，automaticaly出口。它的名字是“索引”。（它看起来像面板中的“索引（索引1）” ），
该值由3子参数：“发件人”，“收件人”和“第三步”。这些参数告诉一个对象被重复多少次。我们需要6个分公司，**6**（保持“从”和“第三步”：1）“ 到”参数设置。



现在的儿童面板，并选择“索引1”值。（展开“ValueBase节点”如果有必要）。

为了有6个旋转的分支机构，我们需要复制链接和旋转。

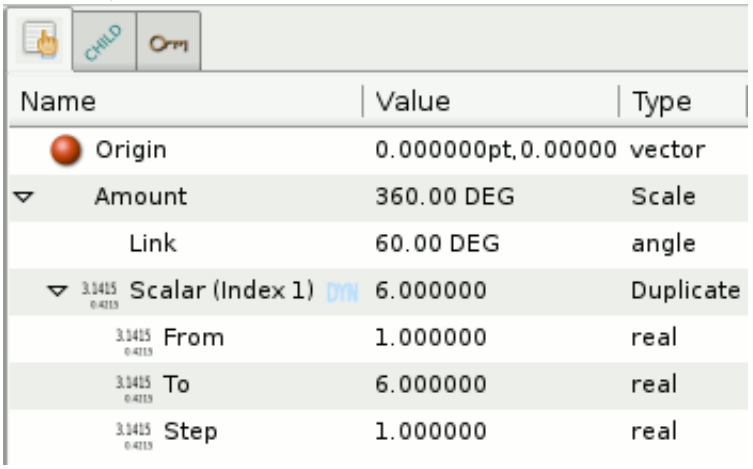
选择“旋转”层，，回去到的PARAMS面板。
旋转层只有2个参数：“起源”和“金额”。这里重要的一条是“金额”，它告诉旋转的角度。

右键单击“金额”，然后选择“<Convert>→量表”。
金额由2子参数（角度）“链接”和“标量”（真正的），整个旋转等于链接*标量。

“链接”子参数设置到60（即雪花分支之间的夹角）。

右键单击“标量”参数选择“连接”。它将连接先前选定的“索引1”值（在儿童面板）的标量参数。

连接后，它的外观：



你现在应该有一个完整的雪花，耶！



发生什么事了吗？

我们联系的“标量”的旋转
的重复标量参数设置为1和6之间的值（从“和”到“），由步骤1 -而不是一个单一的值被设置为复制的图层：
因此，我们有5除了原来的支链的旋转：60°（标量*链接= 1 * 60°），120°（2 * 60°），180°，等，所有这些旋转显示。

你能想到的东西，让你有一个列表的值复制的图层，你可以链接到一个（真正的）以同样的方式，你可以连接一个单一的值参数的参数。

语言：	**英语** • 法语 • ROMANA

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Snowflake_with_the_Duplicate_Layer&oldid=16426 “
分类： 教程 | 教程中级

- 这页的最后修订二年十一月二十八日（星期五）09:53。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

刷

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • ROMANA“

内容

- 1 简介
- 2 我需要做什么用刷子吗？
 - 2.1 一刷图像
 - 2.2 最近发布
- 3 的想法
- 4 的步骤
- 5 采取进一步的措施
- 6 实例

介绍

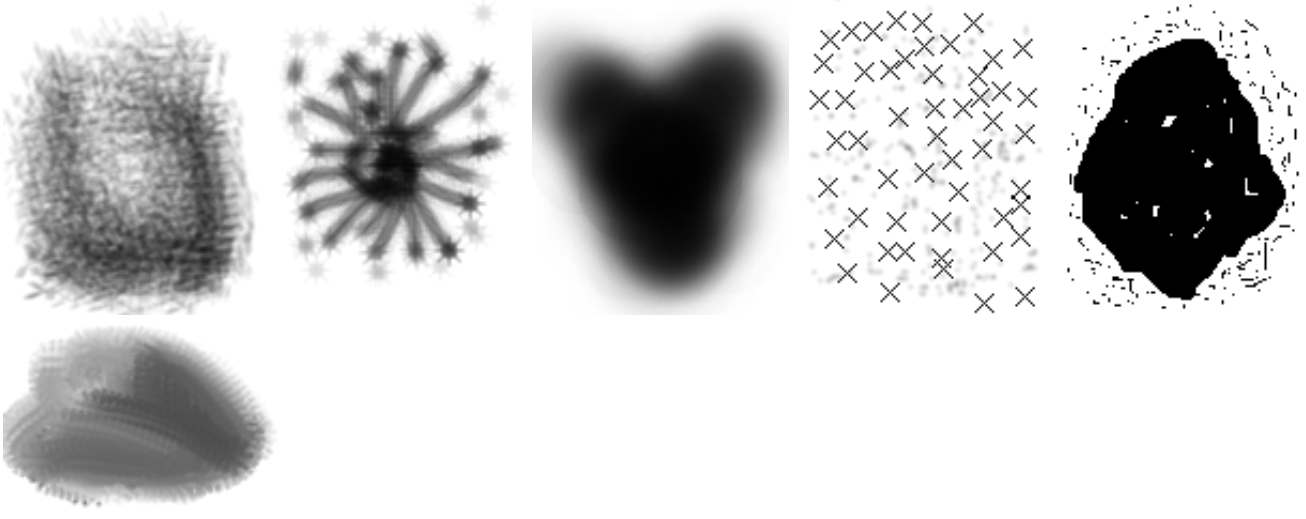
的轮廓是由一个圆形刷，你可以得出Synfig。刷被定义为半径，你可以修改它的笔刷编辑器窗口小部件。本教程介绍如何使拉丝轮廓，以改善sustantially您的作品。

我需要做什么用刷子吗？

有刷图像

好了，暂时Synfig没有任何刷图像包含，所以你需要做你的自我或抢免费资源（在这里插入链接到这些资源）。

刷子下面是一些例子：



这些图片都是公共领域的许可。随意在你的项目中使用它们。

刷机的图像可以是任何类型，允许透明度的图像文件（PNG，TIFF，GIF）。你的形象更高的分辨率，更大的笔刷大小可以没有pixelisation。巨大的文件大小将采取synfig更多的时间来呈现，虽然。查找这两个选项的质量和速度之间的平衡。

无论如何，你可以使用任何根据一刷为synfig的是可见的。见下文。

最近发布

刷子是不是一个主要功能Synfig。它们得到的从下列功能combintation：

- 复制图层 SVN版本> = 1358意味着什么
- 链接到BLINE（使用下列类型转换）：
 - BLINE顶点，意味着SVN版本> = 774
 - BLINE切线，意味着SVN版本> = 1863
 - BLINE宽度，意味着SVN版本> = 1872

严格链接到BLINE功能是没有必要的，但它会帮助进行多次转换类型和连接。

的理念

刷的想法是使用复制的图层功能链接到BLINE（自动或手动）功能的转换类型。

当你连接一个顶点到bline（或切线或宽度），它可以将你的参数的子参数。

- BLINE“BLINE”
- 布尔“循环”
- 真正的“金额”

还有其他一些特殊参数的切线或将修改其他部分的宽度。

BLINE“BLINE”是bline的参数（顶点，切线或宽度）被链接到。的顶点的情况下，它意味着该顶点位于由它的“金额”参数给出的bline。量为0.0时的顶点位置Bline，开始。量为1.0时的顶点位置是LCD显示如左图即表示感应端。当回路是“上”的价值观外[0.0，1.0]范围内被迫在这个范围内，消除数的整数部分。（它需要一个更好的解释）

在另一方面，的重复层允许重复渲染的一切，这是它下面的多次指标参数表示。此外，如果你链接任何参数，该指数的参数被修改的指数，它是多个复制的图层渲染。它允许应用某种变换的图层，在同一时间，你复制它们。

结合这两个功能（链接到Bline和重复），就可以实现刷在synfig的仿真。

该过程

它应该是你已经有了一个轮廓从哪里你想申请的刷。如果没有可用的创建它。

这些都是需要遵循的步骤：

1. 如果没有这样做，创建一个大纲。这将是随后由刷的轮廓。

2. 插入符号**“菜单”->文件->导入**。选择你的图像文件刷。
 做到这一点，甚至一个画布，里面的动画，您也可以使用现有的层。不要紧，你用什么，刷的过程始终是相同的。
3. 创建一个**旋转层**上刷层。
4. 创建一个**缩放**旋转层的**层**上。
5. 选择缩放，旋转，刷层和封装。它会产生粘贴/内联的画布层（让我们把它粘贴“ **阿** “）。
6. 选择**粘贴一个**，还可以选择你的**轮廓**层。
 点击“粘贴”来源地鸭，*绿点*（注意，它可以是以下的起源的轮廓层在（0,0）在默认情况下）和右单击轮廓上的（避免任何鸭肉）。选择“ **链接到BLINE** “选项。
7. 重复上述步骤，但**角度**鸭*（蓝色）*的**旋转层**的起源，而不是粘贴A.不要紧，如果你右键点击在同一个地方的轮廓bline或不做到这一点。后来人们将其固定。
8. 重复相同的，但参数的**缩放层**的**金额**。参数变焦层的金额有没有可视化界面（没有相关的任何鸭），你必须导出该参数（右键单击“导出”），然后选择从子面板。然后你就可以点击鼠标右键，并链接到LCD显示如左图即表示感应操作。
9. 通过粘贴A. Encalsulate都添加一个**复制图层**，复制的图层仅影响“粘贴一层。
 它会产生一个子参数（可能称为“索引1”，如果这是你第一个重复的层）。选择该指数的子面板的参数。
10. 现在的粘贴的画布层（粘贴“A”）。搜索的起源参数（即现在是一个转换类型），并展开它。寻找Amount参数。这个参数应该有一个值在0.0和1.0之间，这取决于你在哪里点击的轮廓。请右键单击它，并选择“转换”>“缩放”。再次展开，选择“Link”参数（它应该是一个真正的），右键单击并选择“连接”。将链接参数的索引值（已选定的子面板）。指数参数的默认值是从1.0到3.0，所以这一刻的复制刷子的所有图像被放置在端部的轮廓bline复制，因为所有他们有一个大于或等于小于1.0的值。
11. 金额副参数的角度旋转层参数和金额副参数的Amount参数缩放层重复相同的过程。
12. 它是时间的位置重复的刷子沿着bline的蔓延。要做到这一点，你必须正确地缩放金额分的每一个转换为链接Bline参数的参数。转到“粘贴”画布层和扩大的起源参数。扩量，并期待子参数（已转换为一个规模）的“缩放”参数。将该参数的默认值是1.0。请右键单击它，并选择“转换”->“交换。这将产生两个子参数：连接，小量和无穷的。发表小量和无穷的，因为他们是和修改链接为3.0。瞧！刷传播沿BLine！
13. 现在，右键单击“导出”导出“链接”子参数（即你刚才修改）。给的含义的名称（例如“量”）
14. 转到子面板，并选择刚才导出的。
15. 没有离开的起源下面的子参数：原产（BLINE地）->金额（比例）->链接（重复）->参数搜索。该参数是在端部的重复层环路。选择它，并点击鼠标右键。以及出口B-量的选择，你可以从上下文菜单中选择“链接。这将复制的图层，重复多次说的B量的值。子面板和不断变化的“B-数量”参数为较高的值（例如100）到填写所有bline，刷。你的想法？
16. 重复相同的步骤，以下层（记住，“B-量”参数从子列表面板仍然选择）以下参数：
 1. 旋转层量（BLINE角度）->金额（缩放）->链接（重复）->。选择它，然后右键单击“链接”。
 2. 缩放图层->金额（BLINE宽度）->金额（比例）->链接（重复）->。选择它，然后右键单击“链接”。

可以使轮廓一层无形（由联合国检查的知名度复选框），只渲染拉丝。

它只休息纲要宽度和ouline的形状进行一些修改，修改拉丝相应的。

此外，你想不连接的旋转bline达到一个恒定的角度笔。这是你使用一个或其他的功能。

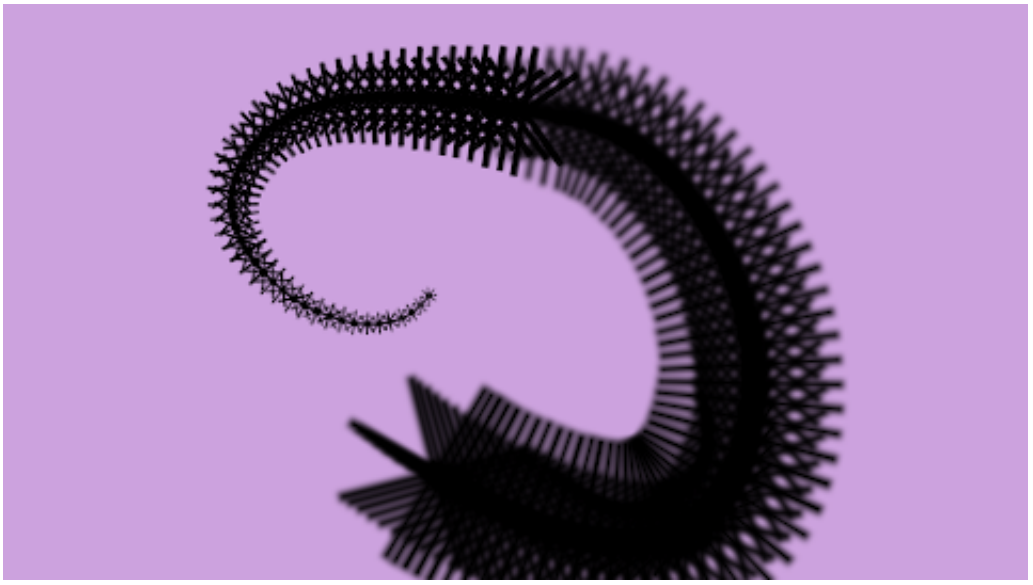
有一个问题的缩放选项。变焦是一个指数值和宽度是一个线性的。这意味着，变焦= 0时电流的

大小，负值意味着缩小和正面的价值观放大。正确链接的宽度变焦，我们需要一个对数转换类型是不可用的，在那一刻。因此，要解决这个问题是一个负数（-3和-5之间有良好的价值观正常的画笔大小），你必须做出“粘贴”画布层的缩放参数和，然后让变焦层做它的工作。这个临时的解决方案是不固定的规则。

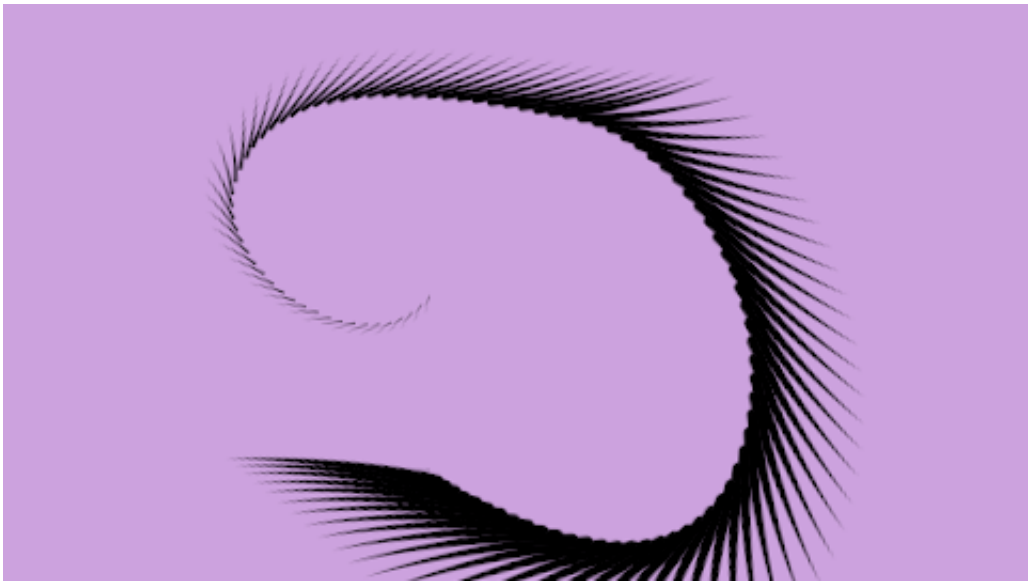
进一步的步骤

它有可能使更多的funcy此过程一样进行随机的角度刷或随机的蔓延刷邮票沿轮廓的东西。但是，这是刷教程的高级用法的一部分。

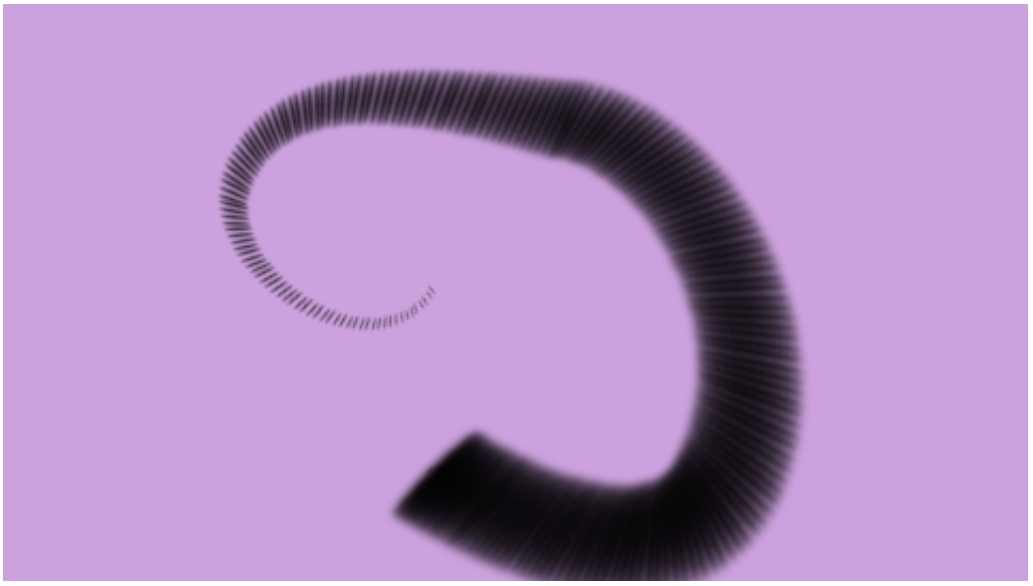
实例



阿星层。你可以看到，这似乎是一个错误的羽毛和放大和缩小的组合。



一个简单的行程。



一个倾斜的笔。这是刷图像：





相同的，但不旋转。



其他刷例子。这是刷图像：



这是用于呈现实施例的sifz文件：

示例文件链接

您需要修改的放大参数中的粘贴的帆布层和的b量valuenode修改刷实现比实施例中的相同的值的密度。

语言：	**英语** • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Brushes&oldid=11561 “
类别： 手册

- 这页的最后修订在2010年2月19日，07:08。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

“关键帧”

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • 法语 • ROMANA

内容

- 1 什么是关键帧？
- 2 一个关键帧看起来是什么？
- 3 关键帧和航点
- 4 添加，复制和删除关键帧
 - 4.1 添加一个关键帧
 - 4.2 重复一个关键帧
 - 4.3 删除关键帧
- 5 编辑关键帧：时间，长度和描述
 - 5.1 时间
 - 5.2 长度
 - 5.3 说明
- 6 编辑关键帧属性
- 7 实例
 - 7.1 重复一个关键帧，没有航点
 - 7.2 编辑关键帧属性
 - 7.3 更改关键帧时间
 - 7.3.1 关键帧之间没有航点
 - 7.3.2 使用关键帧之间的航点
- 8个 高级用途的关键帧
 - 8.1 重复使用关键帧
 - 8.2 的使用半透明的薄纸

什么是关键帧？

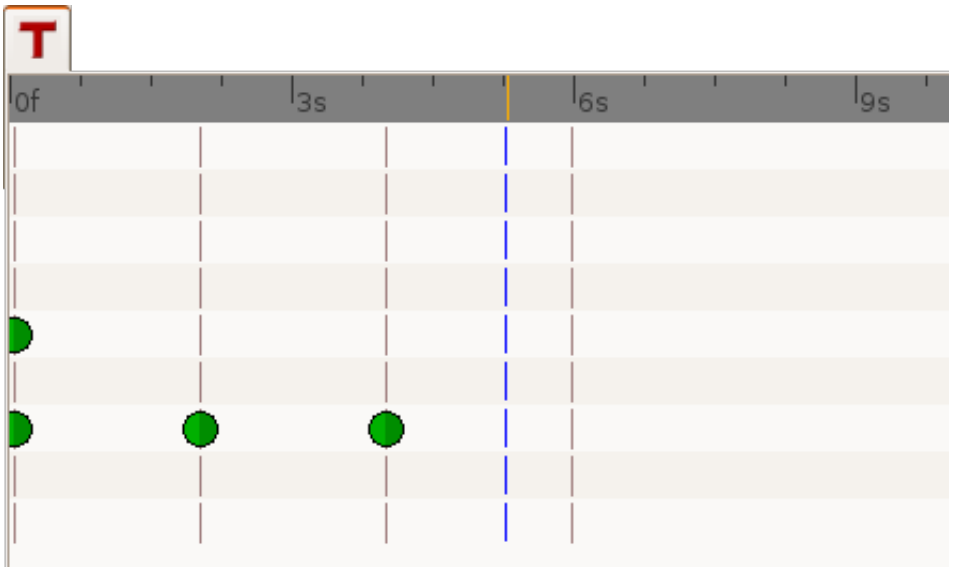
关键帧是一个基本上是在时间轴上的“标记”。该标记允许用户做出Synfig记住在该点（帧）的状态的动画。这意味着，关键帧是像一个标签，告诉Synfig该帧时，应考虑创建航点。它也表明标记的帧是一个特殊的帧，其中*每一层的每一个参数*的信息*被存储，以便被重用购买*。

每个关键帧与一个特定的帧相关联，和一个帧只能有一个关键帧。

一个关键帧看起来是什么？

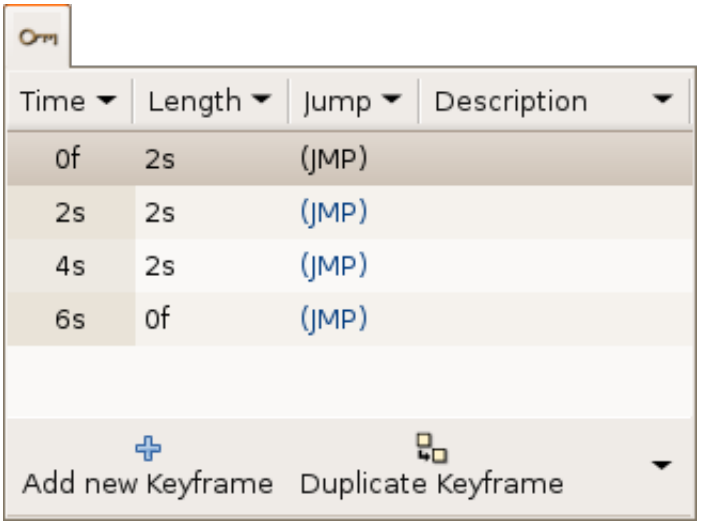
浅棕色的垂直虚线的Timetrack面板放置在相应的帧一个关键帧的样子。它的颜色（时间光标是蓝

色的），您可以区别开来的时候光标。



图中显示的是绿点，航点。

关键帧也将作为条目显示在列表中的关键帧面板（固定关键帧对话框，以更好地解释列的对话框）



关键帧和航点

一个关键帧并不一定意味着一个航点，航点并不一定意味着一个关键帧。

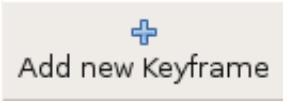
一个关键帧可以住所有的时间没有任何航点，但它存储的信息，特定的帧上的参数的值。如果有一个航点有，则该航点信息（只有参数值）被存储。如果没有航点的关键帧，那么它的“存储”值是周围的航点，其参数值和插补值的航点。这意味着，一个关键帧，记住在该帧中的参数值，但不保持在该帧的静态。为了保持在某一帧的静态参数的值，你必须使用一个航点。

创建一个航点，可以导致创建新的航路点上相邻的关键帧，根据锁定关键帧状态的当前值。所以，也许，可能导致创建一个航点（修改参数或粘贴或移动一个航点，甚至复制一个关键帧）的航点中的关键帧，插入航点的帧之前和之后的创作。在相邻的关键帧创建的航点，在工具箱窗口中的默认插值。

[例子]，以了解它是如何工作的。

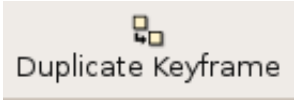
添加，复制和删除关键帧

添加一个关键帧



将光标在哪里目前还没有任何关键帧一帧的时间。然后按下“添加关键帧”按钮。如果你将时间光标在一帧那里目前现有的关键帧，然后在“添加新的关键帧”按钮被禁用。一旦按下按钮，然后一个新的条目添加到列表中的关键帧，在时间线中添加一个垂直的虚线。没有航点。

重复一个关键帧

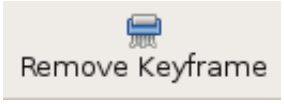


选择一个关键帧的关键帧面板中的关键帧列表中，将光标放在一个框架，目前还没有任何关键帧。然后按“复制关键帧”按钮。这将有两个分隔的影响：

1. 如果有一个航点在原来的关键帧，那么该航点是重复的。其复制的参数值和它的插值类型。
2. 为任何特定的参数，如果没有在原来的关键帧的航点，则可能发生两件事：
 - 该参数在时间线中的任何帧：没有航点，然后NO航点。
 - 处的电流值的结果的参数的值，该参数的时间线中，如果有一个航点，但不能在关键帧是要被复制，然后在复制的关键帧被创建了一个新的航点原来的关键帧和“TCB平滑”插“在”和“输出”类型。

当然，重复的一个关键帧的时候，光标指向的地方会产生一个新的关键帧，将增加一个新的关键帧列表在适当的地方。在关键帧列表中，新增加的关键帧具有相同的描述比原来加一“（副本）”结束时。

删除关键帧。

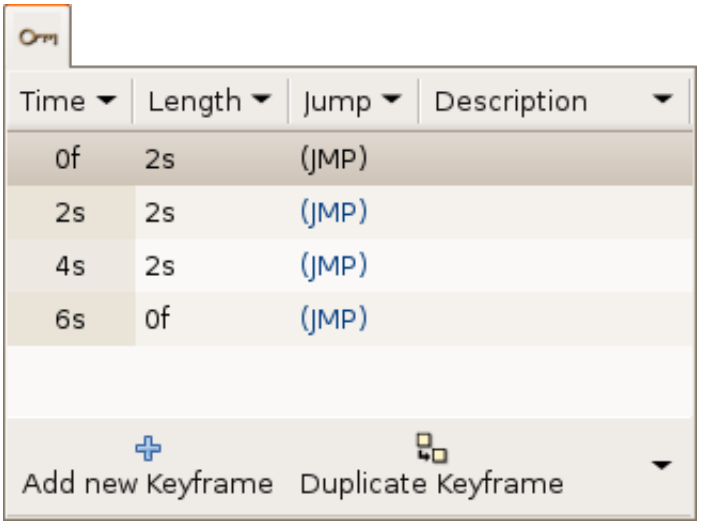


只需选择一个关键帧，关键帧列表，按“删除关键帧”按钮。它会删除关键帧和目前存在的所有层的所有航点的所有参数。

注意：如果你移动一个关键帧，通过修改[|时间]在关键帧列表“对话框，然后立即按下”删除关键帧“按钮，则不会被删除的航点。这似乎是一个错误，但也算得上是一个功能，如果你想保存的航点，而不是关键帧。

编辑关键帧：时间，长度和描述

在关键帧列表“对话框中，你可以看到有四个头就可以了：



- 时间
- 长度
- 跳
- 描述

跳转列仅仅是一个shourt切，你犯了一个点击（JMP）标签中，将时间光标在关键帧。

时间

您可以修改的时间（帧）的关键帧放置在相应的时间单元的仅仅是点击。这将允许修改的时间向前或向后的金额，你想要的。如果你有一定的关键帧设置时间的同时，另一个现有的关键帧，然后该程序为您提供了这样的信息：

```
keyframe_set: 不能改变另一个关键帧关键帧的时间，因为已经存在与时间。
```

修改一个关键帧的时间具有以下作用：

1. 现有航点的关键帧移动到新的位置。
2. 如果任何参数的AA航点，然后在时间线移动的关键帧，将有一个新的航点设置这些参数置（S）TCB光滑。
3. 根据默认的插值方法和锁定关键帧地位，并有任何航路点在时间线的参数，将创建新的航路点，对周边的命运的关键帧（帧）。如果不相吻合的命运相邻的关键帧，关键帧不会被改动原来的邻国。
4. 如果一个关键帧偏移，并没有“跳”比其他现有关键帧的航点，周围的原始位置移动的关键帧压缩和/或扩大在时间轴中的关键帧的位移。*这是最近发现的行为*的例子。

[的例子]，看看是如何工作的。

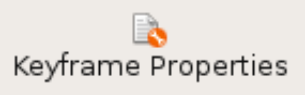
长度

长度参数设定的时间暴露在时间轴上的关键帧到下一个关键帧。更改参数以下所有关键帧和航点向前或向后转移。

描述

此单元格，允许用户插入关键帧的含义的简短说明。只要点击它，并更改文本。

编辑关键帧属性



关键帧属性对话框中，可以更改所有的航点上的关键帧在同一时间的内插方法。即使在一定的参数，有没有航点的关键帧，但参数有其他航点的时间线，然后当你申请的关键帧的属性，你将添加一个航点，关键帧目前尚未有任何航点。新增的航点有对话框所指出的插值方法。这意味着，“关键帧属性”对话框将修改内插方法的所有参数有任何航点的时间线。

该对话框具有下列参数：



- ：检查这个值，你可以改变当前选中的关键帧的所有图层的下拉菜单中选定的插值方法在画布上的航点的左侧部分的内插方法。
- 日期：相同的，但航点的右侧部分。
- 张力：TCB
- 偏差：TCB
- 连续性：TCB
- 时间张力：TCB

你可以只检查一个既“中”或“输出”复选框，变化只影响到左边或右边部分航点。非检查的部分不会被修改。同样的评论适用于手动插值方法的参数（张力，偏差，连续性和时间紧张）



此对话框不会影响什么的内插方法由用户创建一个新的航点，自动创建关键帧复制或锁的关键帧

状态。在这种情况下创建新的航路点的插值方法，将两个相同的（IN和OUT或左，右）和仅依赖于“工具箱”窗口中的默认的插值方法。

[例子]更好地了解它是如何工作的。

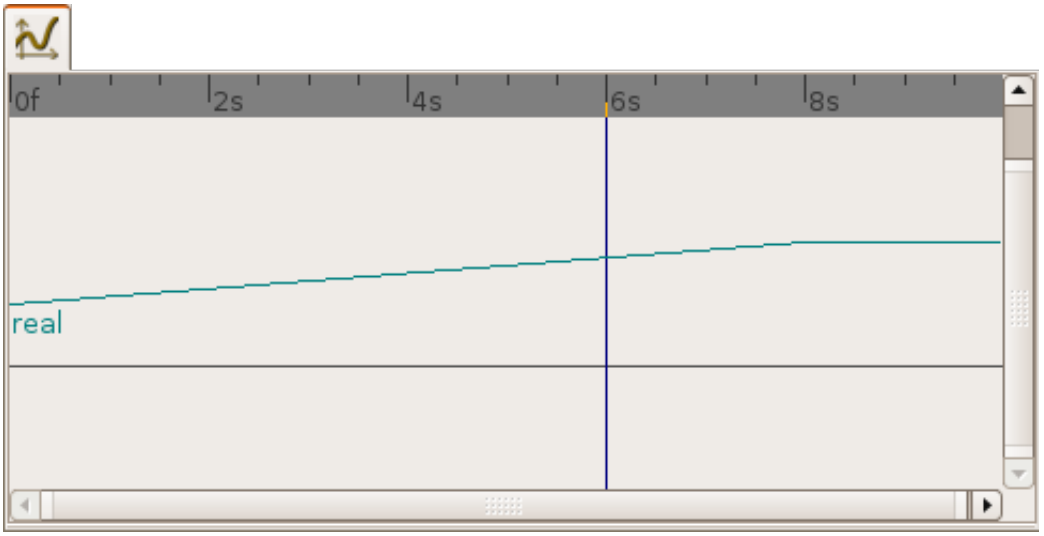
实例

重复一个关键帧，它没有航点

例如，假设你有下面的一组关键帧和航点的圆的半径和相应的参数：

在此之前复制关键帧在2s至6s

框架	“关键帧”	航点	半径	插值
0	是	是	20.0	TCB平滑
2	是	没有	25.0	N / A
4S	是	没有	30.0	N / A
8S	没有	是	40.0	TCB平滑

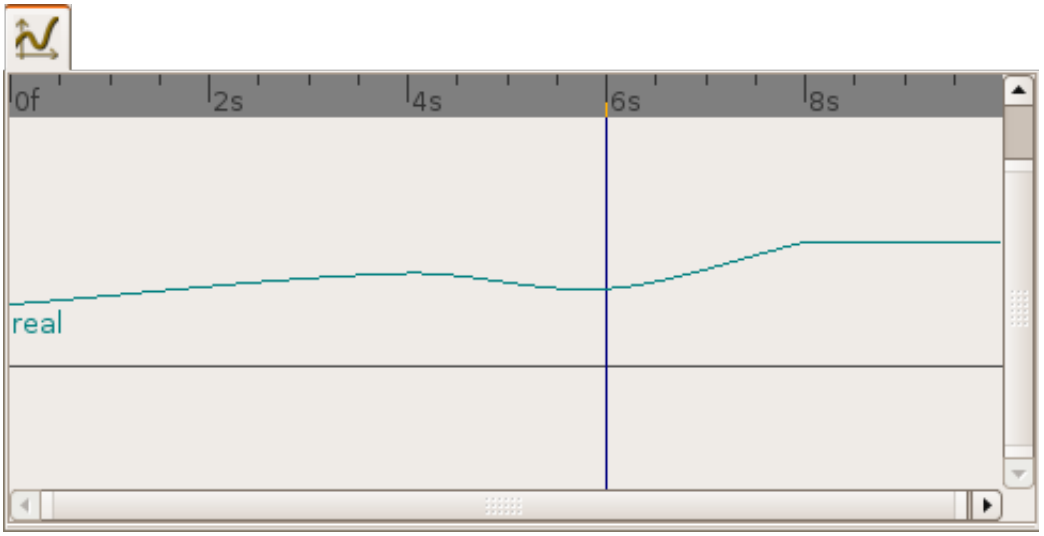


注意到，虽然0和8秒之间的插值是TCB平滑，真实的结果是线性的，由于他们是仅有的两个航点，参数的动画。

如果您选择的关键帧在2秒，将时间光标在6秒（没有关键帧），设置默认的插值到TCB平滑，并锁定关键帧*的所有关键帧锁定*状态，按重复的关键帧“按钮，然后的结果如下：

复制关键帧在2s至6s后

框架	“关键帧”	航点	半径	插值
0	是	是	20.0	TCB平滑
2	是	没有	25,78125	N / A
4S	是	是	30.0	TCB平滑
6S	是	是	25.0	TCB平滑
8S	没有	是	40.0	TCB平滑



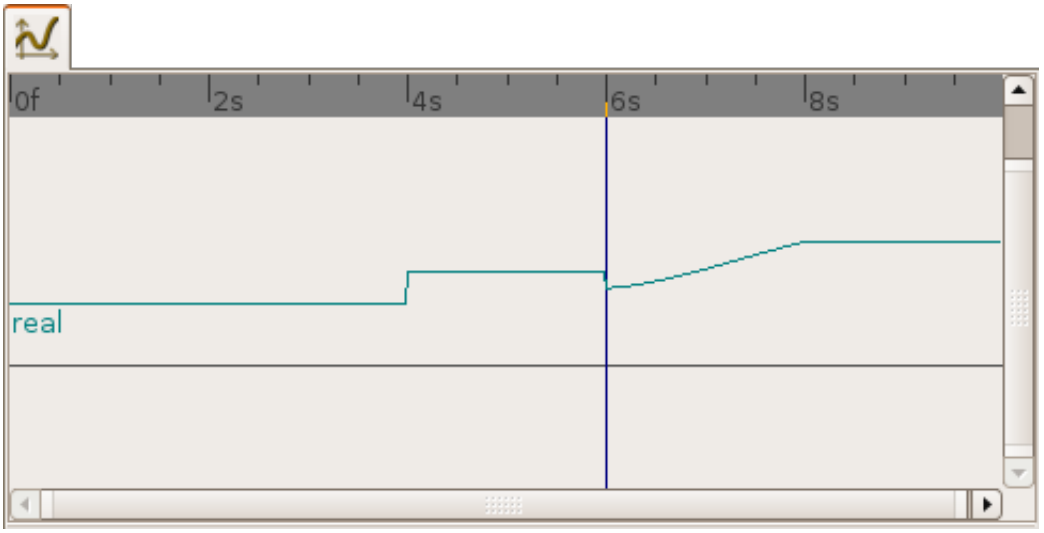
您可以看到：

1. 0没有改变。不会影响插入关键帧。这是两个关键帧距6S，也有一个航点。
2. 在2s有一个关键帧和剧照有。但之前创建的关键帧在6S的的当前插补半径值是25.0。在6秒后创建的关键帧半径为0和4帧与它的半径值和插值方法的航点之间的插值结果。这是25.78125。这关键帧是一个关键帧以上距离的新的6S关键帧，所以没有航点。
3. 在4S店有一个关键帧，而且仍然存在。但在这种情况下，4S关键帧的新6S关键帧的邻居。以及锁定关键帧状态设置为*锁定所有关键帧*的关键帧在4S添加一个航路点已被锁定。半径值没有改变（仍然为30.0），因为它是锁着的增加航点与它的当前值）。的航点设置为TCB平滑插补模式，正如它的默认值。
4. 在6秒有一个新的关键帧的插补值的关键帧在2s的旧值一个新的航点。这是一个半径为25.0。
5. 在8S没有改变。有没有任何关键帧，并有一个航点，所以没有什么改变。

想象一下，现在你重复相同的操作，但你选择了默认的插值设置为恒定。那么结果是如下：

复制关键帧，在2秒到6秒（恒定内插后）

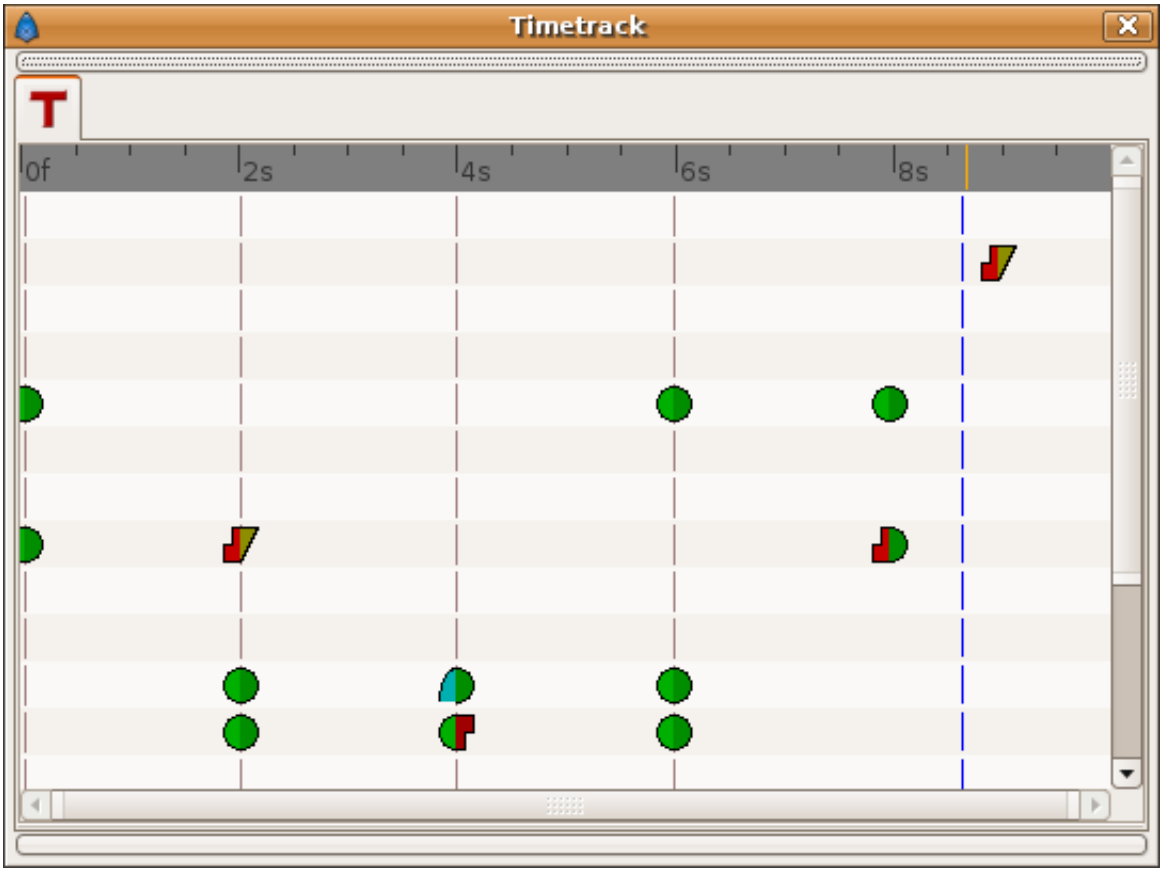
框架	“关键帧”	航点	半径	插值
0	是	是	20.0	TCB平滑
2	是	没有	20.0	N / A
4S	是	是	30.0	不变
6S	是	是	25.0	TCB平滑
8S	没有	是	40.0	TCB平滑



现在，你可以看到，在2s的关键帧未持有本身的参数值。只记得它的价值，如果创建一个航点就可以了，邻居航点插入的结果，或关键帧复制和锁定关键帧的状态会影响关键帧。在此示例中的值在2s创建的航点上的4秒的不同的内插方法，由于已经大大改变。如果在这种情况下，你再次复制的关键帧在2到其他帧（ej. 10），然后会复制一个关键帧，一个航路点半径值的20.0，是什么，关键帧中的参数的当前值之前复制它。

编辑关键帧属性

考虑这种情况，某一层：



在示例中的动画持续时间为10秒，所以图像会显示所有的现有航点和关键。的时间光标不在任何关键帧。

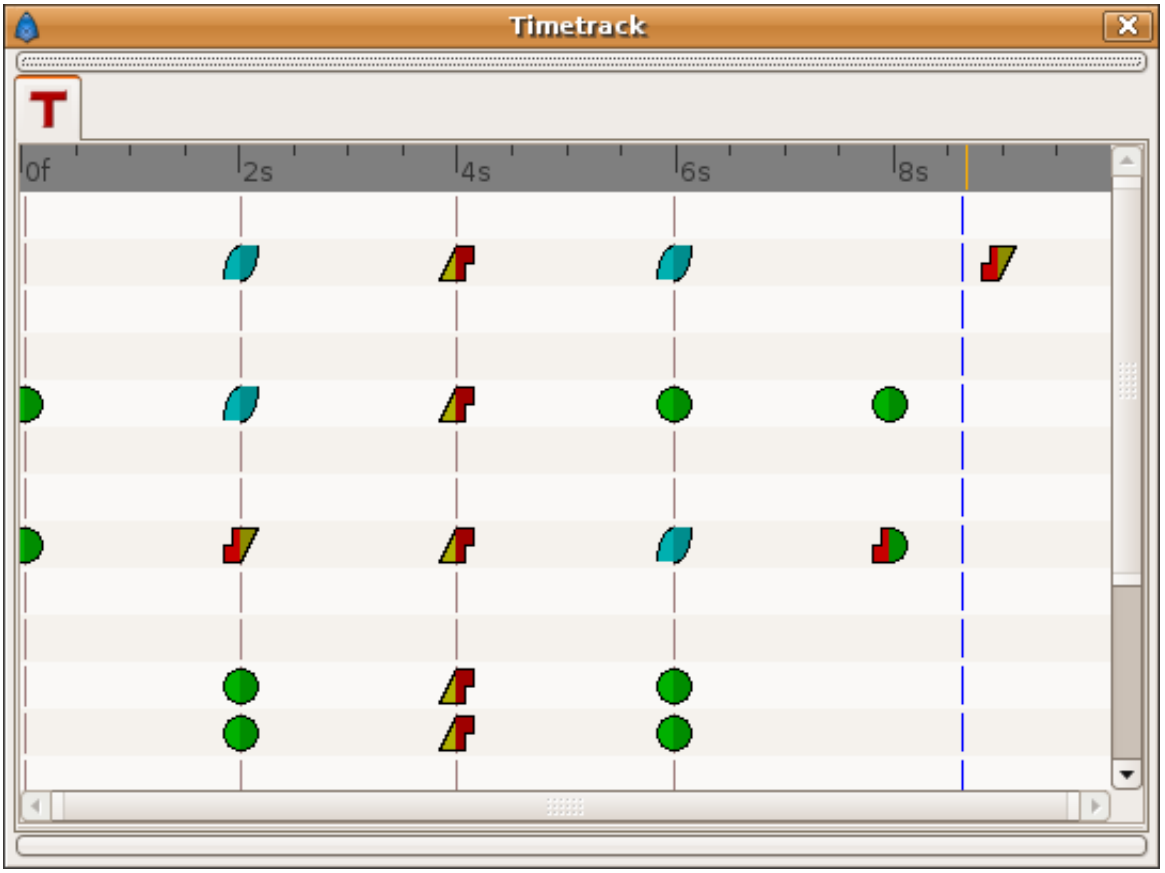
现在认为你有以下默认值：

- 默认的插值方法设置为“缓入/出”
- 锁定关键帧的状态设置为“所有关键帧锁定”

现在选择的关键帧帧4S中的关键帧列表。按关键帧属性“按钮，并设置以下的插值方法：



然后按Apply按钮。其结果将是这样的：



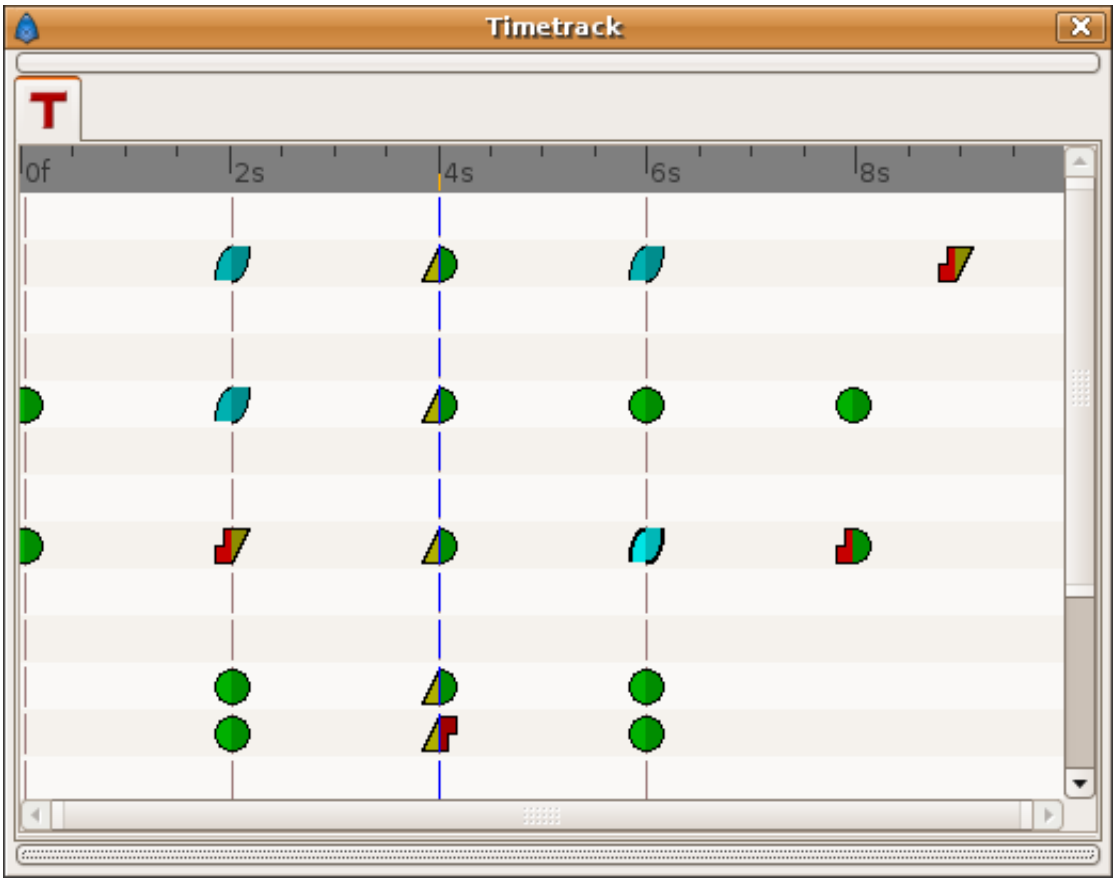
你可以看到以下效果：

1. 在4S关键帧的现有航点已经改变了它的插值方法，根据关键帧属性“对话框。
2. 这是新增加的航点在4S关键帧。增加航点，几乎一个航点在时间线（例如，只有一个航点9）的参数研究。新增的航点在4S关键帧插值设置关键帧属性“对话框中所指出的。
3. 新的航点已创建为4S（2S，6S）FO的所有参数有任何航路点在时间线相邻的关键帧。在创建航点附近的关键帧，根据“ 锁定关键帧状态。创建的航点插值方法来响应您所设置的默认的插值方法。

如果在关键帧属性“对话框中，检查出的复选框，然后它会发生两件事情：

1. 在4S现有的航点只会改变其的插值方法上侧的复选框被选中。对方不会被改动。

2. 新增加的航点到tcb平滑的方法，其中的复选框，设置关键帧属性对话框，在其中的复选框内插法插值方法。

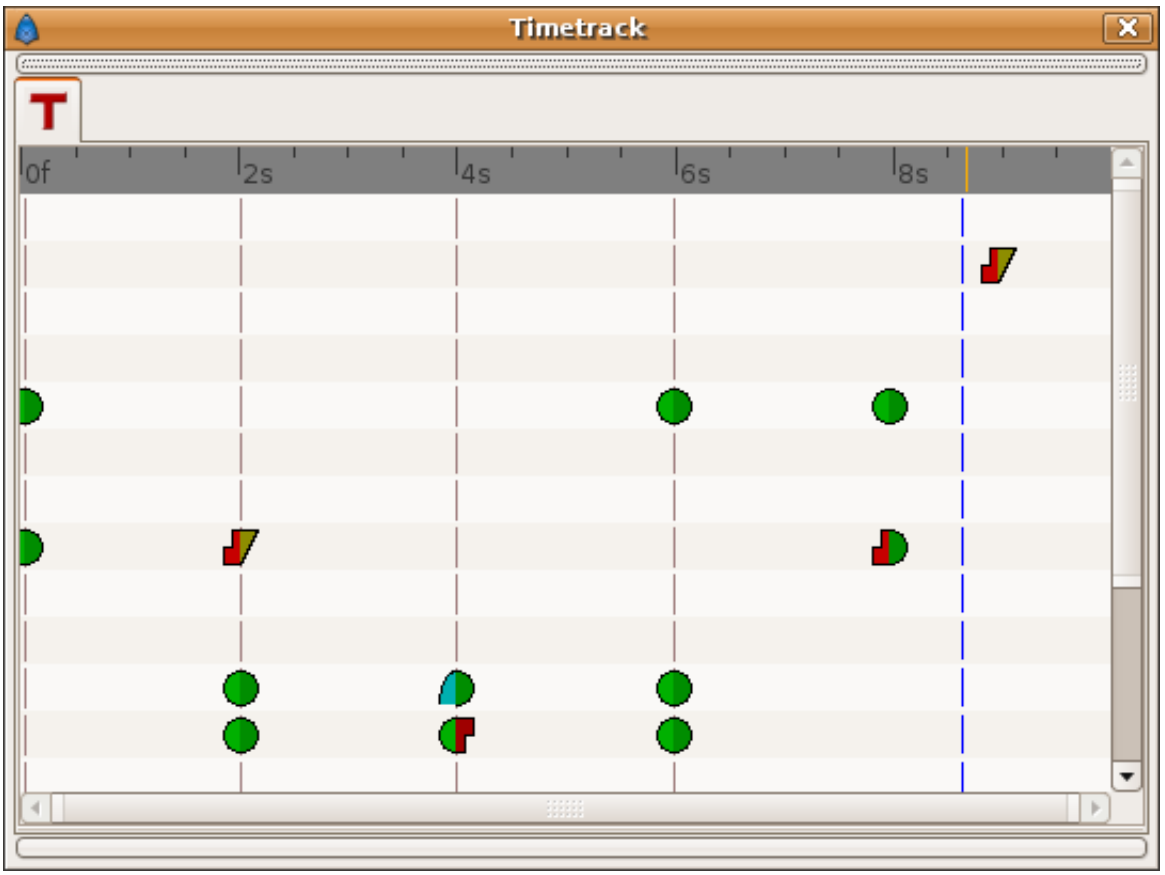


在此示例中，它只是检查“”复选框。

更改关键帧时间

关键帧之间没有航点

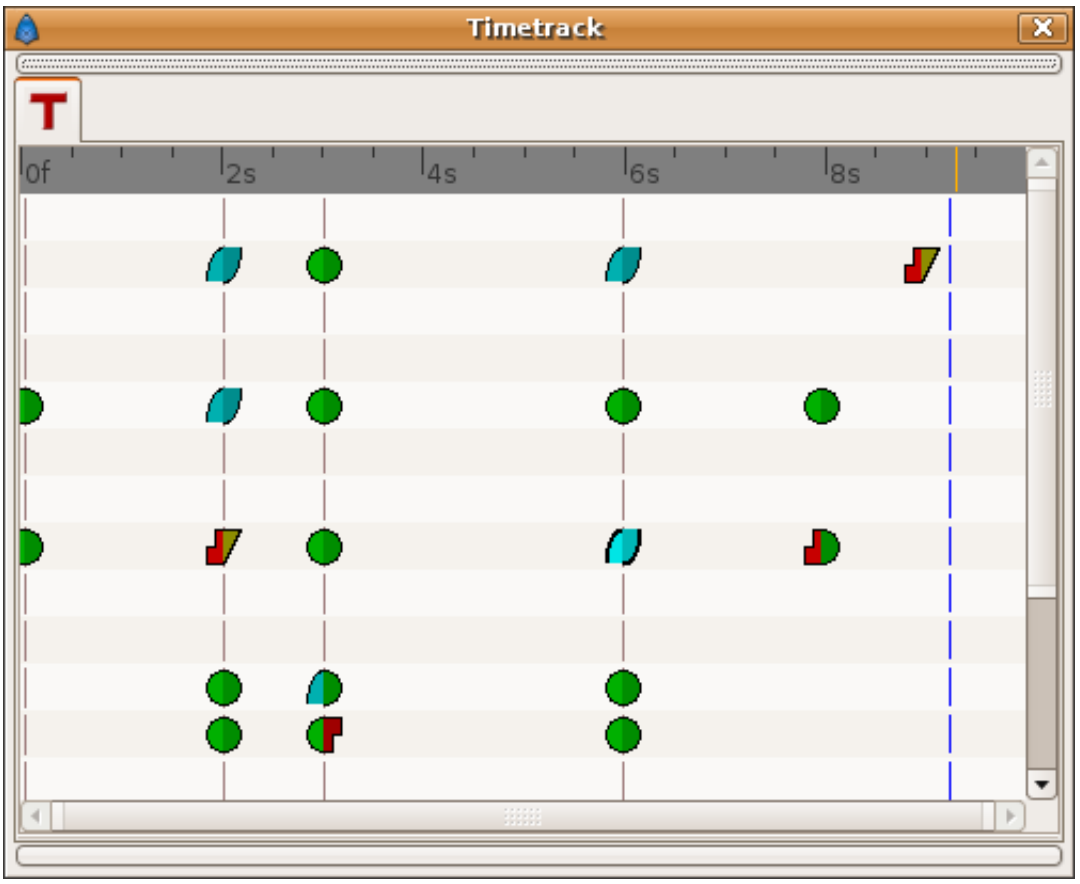
再次考虑这种情况的某一层：



现在认为你有以下默认值：

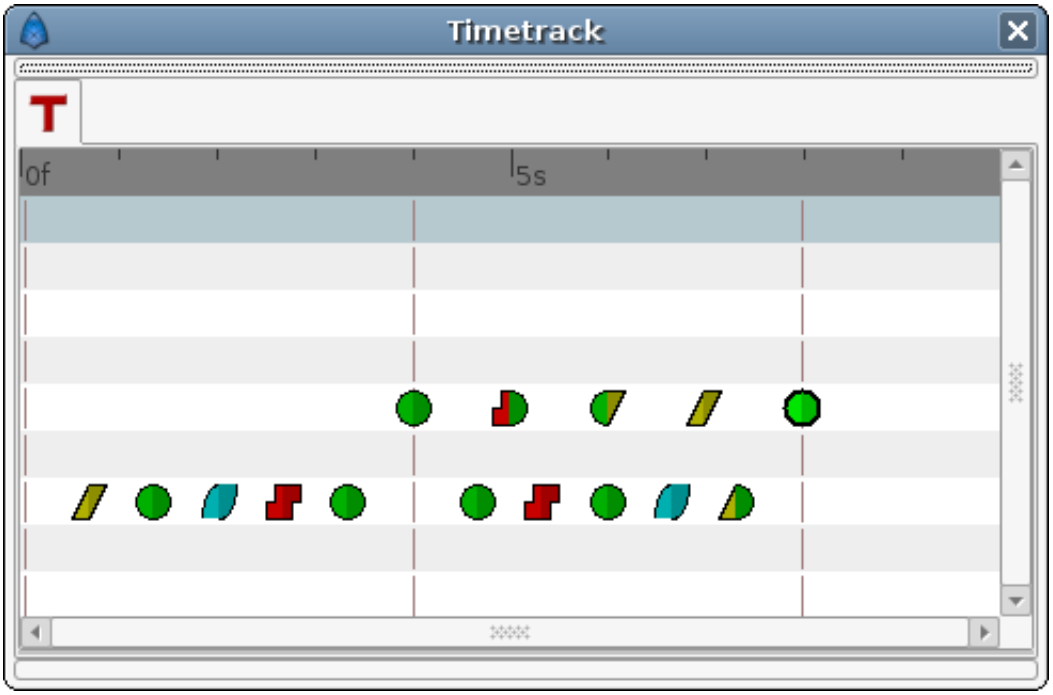
- 默认的插值方法设置为“缓入/出”
- 锁定关键帧的状态设置为“所有关键帧锁定”

现在选择的关键帧帧4S中的关键帧列表。请点击时间单元中的和修改的时间是3秒。其结果将是这样的：



随着航点关键帧之间的

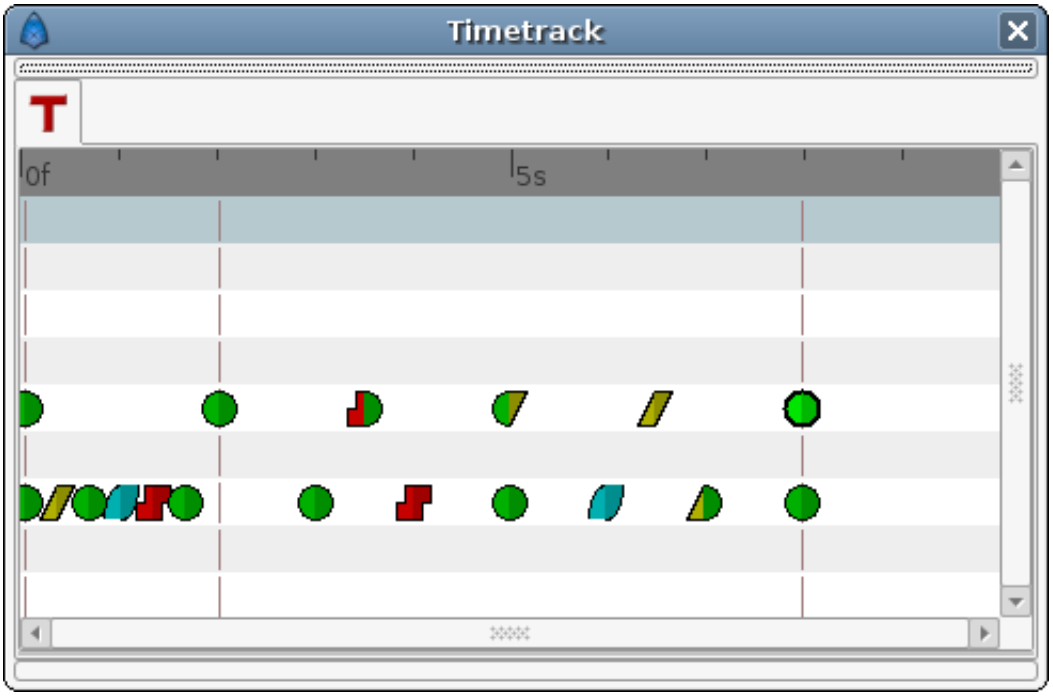
现在考虑这种情况下某层：



现在认为你有以下默认值：

- 默认的插值方法设置为“缓入/出”
- 锁定关键帧的状态设置为“所有关键帧锁定”

现在在4S店选择的关键帧在关键帧列表。请点击时间单元中的和修改的时间是2秒。结果是这样的：



你可以看到在时间线的航点在左，右移动的关键帧被压缩和扩展。还要注意，任何航路点已经形成了移动的关键帧放慢参数列表底部，但是在静态关键帧。这似乎是一个错误（？）。

试图理解这样的行为，我看到的关键帧相邻的两个关键帧之间的航点，虽然移动，保存的航点分布在关键帧之间的时间线的部分。如果这个行为不会发生移动的关键帧“跳”过其他关键帧移动时，*请在此处添加尽可能多的信息，你可以发现关键帧的行为。似乎有一些错误，并欢迎任何信息*

先进的关键帧用途

重复使用关键帧

如果您想了解更多有关高级关键帧的用途见本教程重用的动画。关键帧可以像存储的“姿势”，它可以重复使用几个时间在动画中。唇型同步非常有用的。

再利用动画

用法半透明的薄纸

要正确使用洋葱皮功能（ALT-O或文件>查看>切换洋葱皮），你应该考虑设置关键帧的帧。洋葱皮肤会告诉你之前和之后的关键帧图像的50％不透明当前视图的副本。此外，目前的观点是不透明的50％。

更多详细信息，请参阅“洋葱皮。

语言：	**英语** • 法语 • ROMANA

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Keyframe&oldid=16496 “
类别： 词汇表

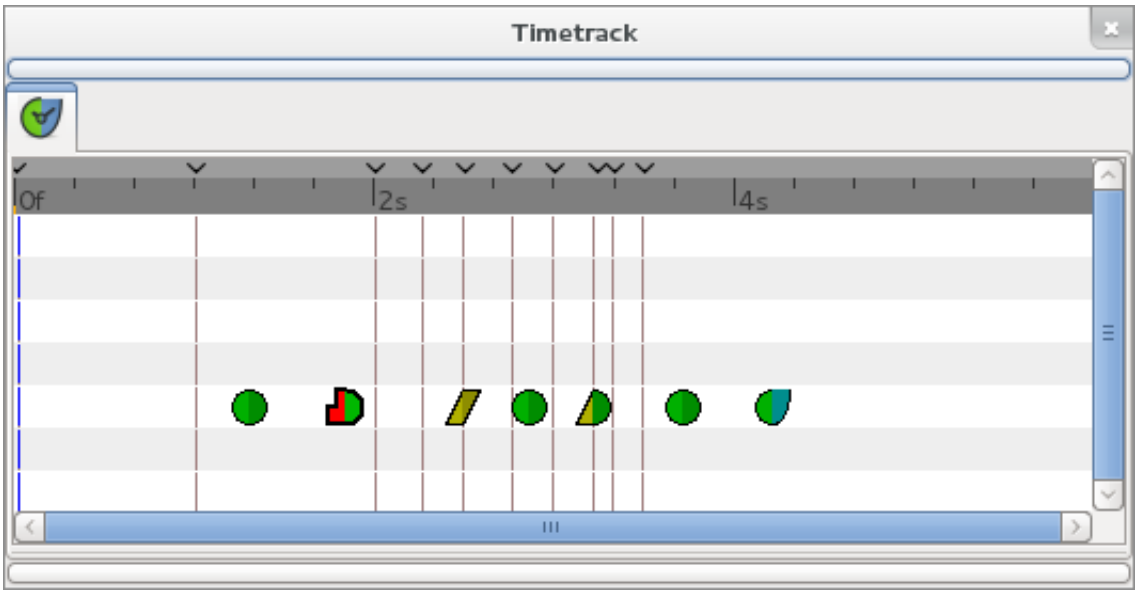
- 这页的最后修订在2012年12月1日，10:48。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

时间Track面板

从Synfig工作室::文档

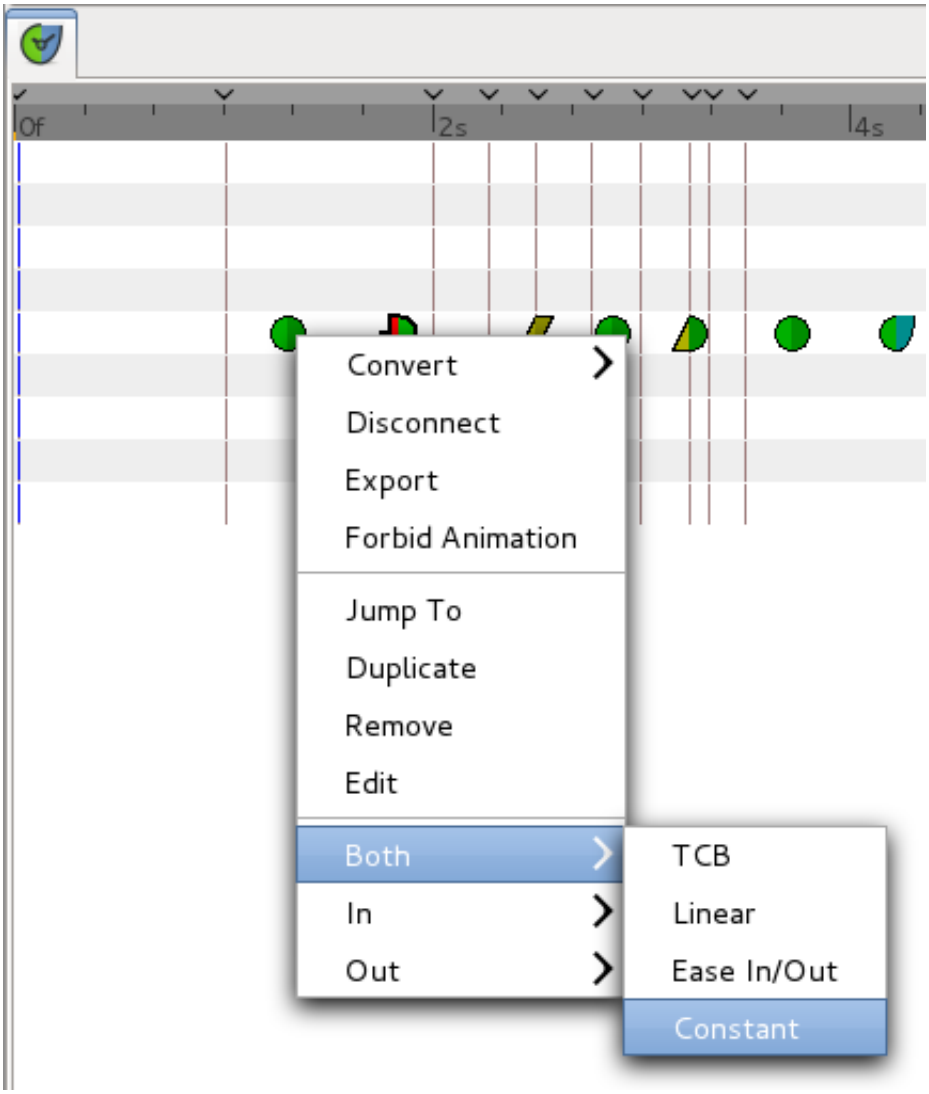
语言：	英语

Timetrack选项卡显示了一个符号（通常是一个绿点）在时间线中的每一个航路点。通过时间轴，关键帧为代表的垂直线。时间光标显示您在哪一个框架，你现在是在另一个垂直线。



当你改变一个对象的属性，而在*动画编辑模式*，例如移动对象，航点插入。行的Timetrack选项卡中对齐与*PARAMS*选项卡。如果您是动画的各个顶点，你有扩大的顶点列表中看到自己的个别航点。

您可以通过拖动这些航点，右键单击可以改变他们的插值方法（如突然阶跃变化的平稳过渡，而不是一个）。您还可以更改默认的插值方法从主要synfig窗口。最底层的控制设置的默认方法，并初步设定为“TCB”。



此图像需要被更新

保持控制，允许您选择一个以上的航点为一个给定的valuenode一次。

按住Shift键拖航点，将它们复制而不是移动它们。

按住Alt点击航点的同时会删除它们。

延伸阅读： 关键帧的 航点

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Timetrack_Panel&oldid=14075 “
类别： 面板

- 这页的最后修订在2011年6月14日，08:05。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一

个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

航点

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • SUOMI“

内容

- 1 简介
- 2 编辑航点
- 3 插值
 - 3.1 图形表示

介绍

航点是图形符号，显示了的Timetrack 面板。 每一个参数的值时，编辑， 动画编辑模式，将创建航点。例如，当你在bline 调整切线的一个顶点鸭，航点将会创建需要注意的变化。但是，您没有真正调整的切线，则调整的两个参数定义的切线的：它的角度（'的Theta'），并且其长度（'半径'）。开放的“切线”节点中的params“对话框中，将显示已创建的航点对这些参数。

作为一个结果，调整单一的切线鸭，航点已创建如下：

- 的切线的长度改变（'半径'）
- 切线角度改变（'的Theta'）
- 切线改变（“相切1'）
- 顶点改变（“顶点001）
- 顶点变化（“顶点”）

只有前2个“叶航点的” - 其余的都是父母（祖父母等）这2个航点。

目前来看，这是唯一可能删除一个的叶航点的时间。例如，如果你要删除上面的切线鸭的变化，你需要打开的切线和删除“西塔”和“半径”航点。删除整个树的航点与一个单一的点击将是有益的，这一次选择多个航点的能力和操作后，他们集体。

编辑航点

可以拖动鼠标左键改变的时候，他们的行为在他们的参数（S）向左或向右航点。如果你将父母的航点，其所有子航点也跟着移动。

右键单击航点显示上下文菜单，其中包含：

- 跳转到：设置当前时间，是时间的航点。
- 编辑航点：只出现为单叶航点。（TODO：writeme会弹出一个对话框，允许设置各种参数）。

- 只重复：出现单叶航点的。在当前选定的时间创建一个副本的航点。
- 删除：只出现为单叶航点。删除航点。
- 更改/ INTERP：只出现为多叶航点，并允许你在（或流出）插值设置的航点和所有的孩子。'中'或'退出'的选择是取决于你点击的航点后，其中的一半。

插值

每个航点有一个'在'和'出'插值设置的方式，这决定了其参数的变化 - 无论是线性变化随着时间的推移，或遵循一条曲线。

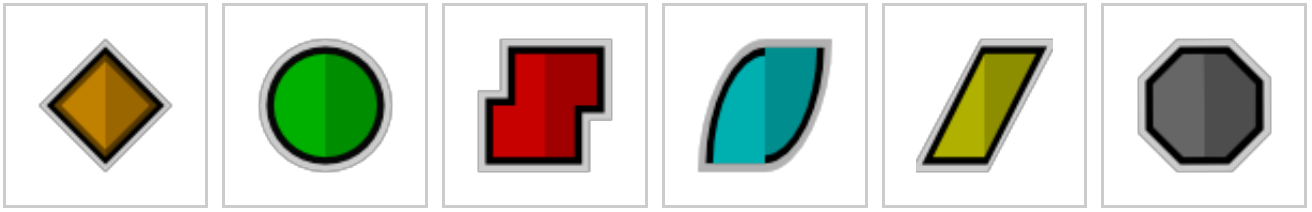
“插”在定义参数的更改航点的前一刻，达到和“Out”定义如何变化后的瞬间航点。可用的插补类型如下：

- TCB平滑：如果你能想象的图形参数的值与时间，使用TCB插值类型，适合相邻航点之间的一条光滑的曲线，很像LCD显示如左图即表示感应工具适合平滑曲线的相邻的bline顶点之间。
- 钳位：TCB插值等行为，但从来没有“过冲”（或“下冲”），在参数面板中设置的值。
- 恒：停止播放动画。
- 易于IN / OUT：该图是水平的，因为它离开的航点。
- 线性：参数值相对于时间的曲线是一条直线。
- 未定义：这是只显示为多叶航点，有多个不同的插补类型的叶航点之间。

图形表示

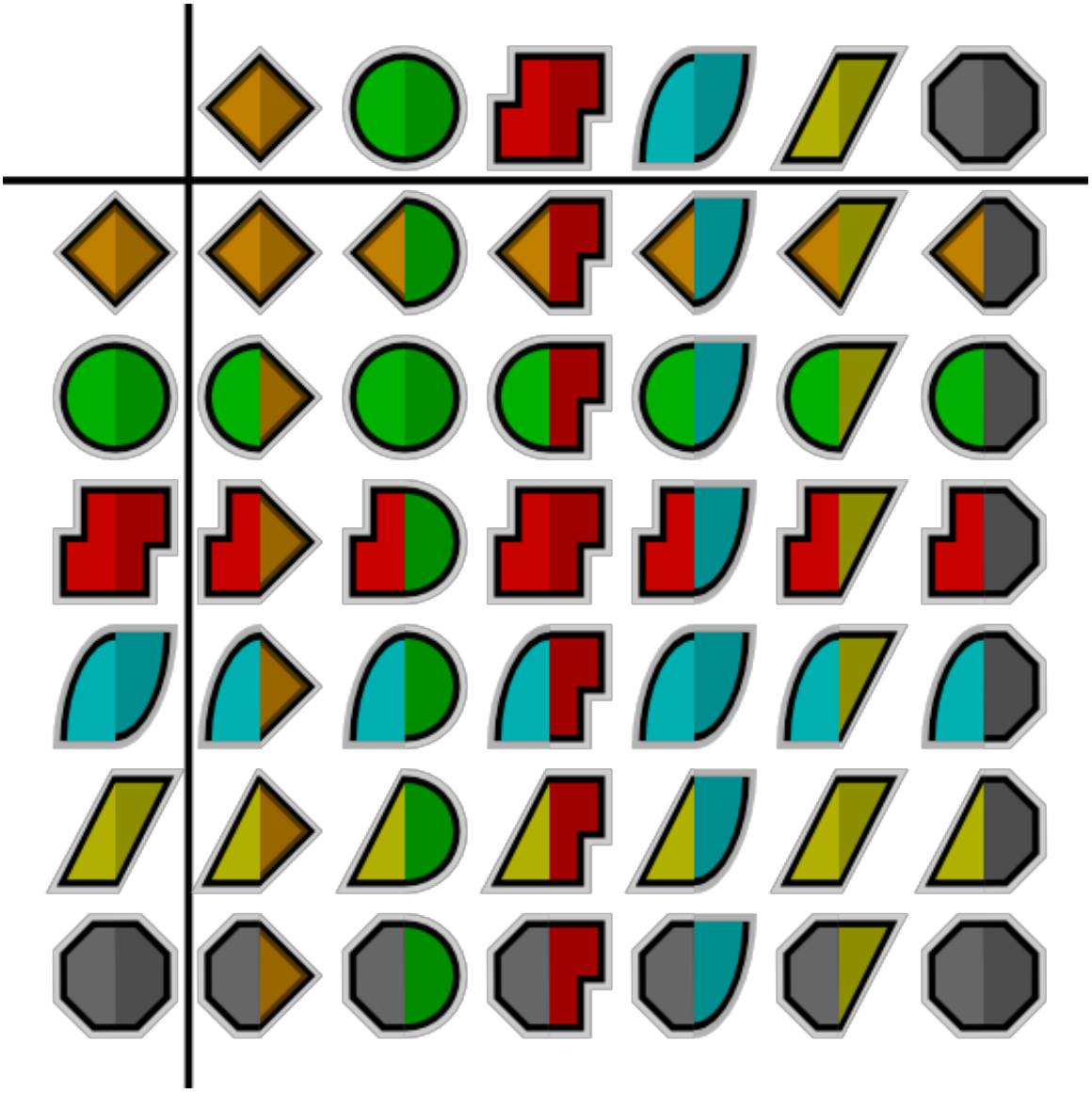
作为显示在timetrack中的航点的颜色和形状表示其插补类型：

航点



钳位　TCB平滑　不变　易于IN / OUT　线性　未定义

每个航点被分为两半。的左半边表示它的“内插”的右半部分表示其内插'的'，所以许多不同的组合是可能的：



在图表中的以上的"插值显示在左侧，并且'出'插值横跨顶部所示。

注：用于生成这些截图。sif文件是可用的。[1] (http://dooglus.rincevent.net/synfig/waypoint-examples.sif)

这里是一个[http://dooglus.rincevent.net/synfig/interpolation.sif 实验。sif文件]显示25个不同的斑点，以及它们如何运动的不同组合的航点。它使得[http://dooglus.rincevent.net/synfig/interpolation.avi 634K。avi文件]，可在较低的分辨率 在YouTube上 (http://www.youtube.com/watch?v=SI1VaH2psts)。请注意：

- （常数）与任何红色的斑点在所有不动
- 黄色的（线性）两侧的墙上的斑点“反弹”
- 青色（容易）双方停止在墙壁缓慢优雅地
- 的绿色（TCB光滑）双方反弹的顶部的动画是一个单一的下降，和，高达动画，循环，所以有没有“背景下，在顶部的TCB到适合的曲线，以但行动顺利的底部

当行在timetrack“对话框中使用”未定义“符号（灰色）代表多个航点。例如，“顶点”行代表了bline的所有顶点。每个顶点可以有多个航点，每一个不同的插值。如果所有的插值是相同的，该内插的符号将被使用。否则，灰色的“未定义”符号。

看看下面的航点。它们是从timetrack的“顶点”大纲层。



你会看到每个航点的左侧是彩色的。这意味着为每个顶点'插值'是相同的。然而，右侧是灰色的，表明'出'为每个顶点的插值不同。

TODO：重写上面的，所以它不会伤害这么多的大脑。

语言：	英语 • SUOMI“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Waypoint&oldid=15252 “
类别： 词汇表

- 这页的最后修订在2012年2月24日，22:56。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

再利用动画

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 •

Reuse Animations

提供更好的翻译建议

内容

- 1 简介
- 2 关键帧
- 3 导出的画布参数
- 4 的样本

介绍

所有动画师（特别是像我这样的懒女人）的目标之一是有机会重用的动画作品。它可以让你节省大量的时间，如果你可以插入动画的某些部分已经记录到任何其他职位。

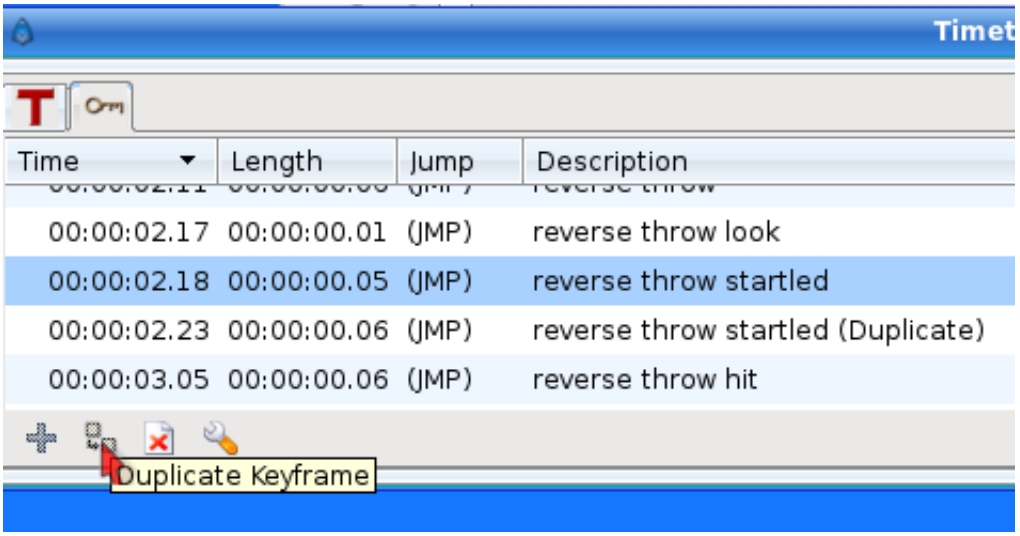
这是特别有用的人物说话，因为你必须移动你的人物的口中反复位置取决于它描述了在说话时的音素。

这可以很容易地就用相结合的关键帧，并出口画布。

关键帧

我们的目标是，记录某种动画和重用。这可以通过使用关键帧。如果你建立一些关键帧动画的开始，你可以重复使用这些“提出了”在稍后的时间点，只是通过复制在另一个时间位置的关键帧。要做到这一点，只是做以下：

1. 创建一个关键帧一帧（我们所有的关键帧，应建立密切的相互使用时间的一小部分。我们只是想记录一个“姿态”，而不是过渡）
2. 修改你的对象，你想要的方式（例如通过移动点的眼睑，使眼闭只）。
3. 的名称，只需点击其相应的描述细胞的关键帧。
4. 重复上面的步骤，因为很多时候，你需要一个新的“姿势”。比方说，你已经创建了一个关键帧帧2号（睁一眼闭一眼）和4（眼闭一只眼）
5. 一旦这样做了，然后去到另一个帧的时间光标，选择的关键帧，你要为大家介绍，然后按“复制关键帧”按钮。在目前的时间光标的位置，你会得到一个复制的选定关键帧。



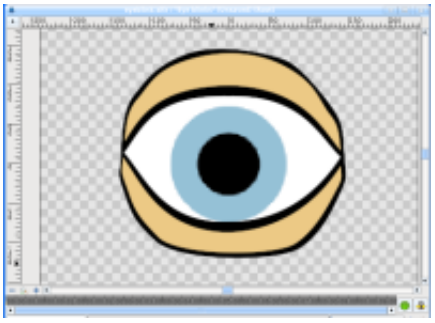
用这种方法有一个问题。您的整个动画制作副本对已存储在第一个关键帧的时间（帧2和4的样品），因此，您现有场景中的所有其他对象的副本（仿效，眼球）。

如果你已经有一个眼球的动画记录和重叠的眨眼（开放式和封闭式）的关键帧设置在中间，然后眼球的动画将被打破插入眼睑运动的关键帧的副本。

导出的画布参数

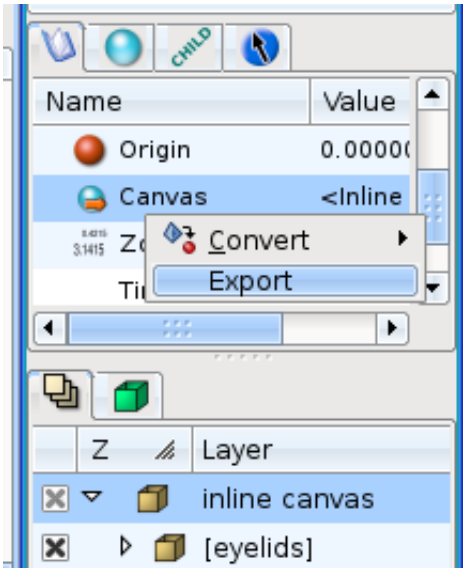
每当你封装层，你获得了所谓的“内联画布” 粘贴帆布层，防止所包含的层组成的层以外的一组。

的封装层，其中一个参数是帆布。画布是一样的工作区代表所有的封装层。



为了避免这个问题，在上一节（影响所有场景中的对象的关键帧），你可以做以下描述：

1. 在创建关键帧构成的眼睑，封装了所有的层，形成了眼皮。
2. 选择的封装层，并在“参数”对话框中选择画布参数。
3. 右键单击画布，参数，导出，并给它一个名称（在示例这将是“眼皮”）。



转到帆布浏览器面板，选择刚才导出的帆布。

双击它，将打开一个新的工作区窗口层封装的第1步 - “眼皮”帆布样品中。



创建你需要的所有关键帧存储您的“姿势”。一旦这样做了适当的帧，然后插入的姿势关键帧的副本。它会产生一个关键帧，在“眼皮”的画布上，而不会产生任何关键帧上的其他层（例如眼球）。这允许独立的动画的其余部分分开的模型的一部分。要确保导出的画布是，只要在动画。

现在，一旦你已经存储了眼睛闪烁（打开和关闭），你可以去主窗口（只关闭“眼皮”油画作品区）在所需的位置。你会看到，所有的修改都被发送到主动画，但他们也没有建立任何关键帧的主要工作区域。即使层，里面的“眼皮”封装层没有任何关键帧（你可以看到一个有迹象表明，在导出的画布 - 垂直虚线的关键帧 - 但没有关键帧的关键帧对话框中显示）。无论如何，你可以看到创建的关键帧的航点，并调整它们，但没有自己的关键帧。要修改的关键帧编辑导出的帆布再次在自己的工作领域。如果你修改了封装层的主要工作区域，将被创建的主要工作领域关键帧，而不是出口的油画作品区航点，所以你会得到不同的效果，这取决于在工作区使用修改的封装层。

现在，一旦你已经创建了你的动画，你可以去的眼球和修改自己的口味的眼皮，没有担心干扰眼睑动画的插入关键帧或航点。您也可以制作动画之前的眼球，使动画的眼皮。它们不会彼此干扰。

如果您可以连接的主要工作区和出口膏油画作品区的时间光标显示这两个窗口在相同的时间内，这将是一个很大的进步。这将使在哪里插入'姿态'在你的本地动画关键帧的反馈。

一个样本

在这里，你可以找到一个眨眼的动画（封闭式和开放式的位置是“打开”和“关闭”的关键帧的副本，而眼球移动在其自己的独立动画的样本。

我已经存储的姿势帧0和2的“打开”和“关闭”。动画被定义为6帧处开始。



示例文件

所有评论是值得欢迎的。

语言：	**英语** • 西班牙语 • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Reuse_Animations&oldid=15654 “
分类：手册 | 教程 | 教程高级

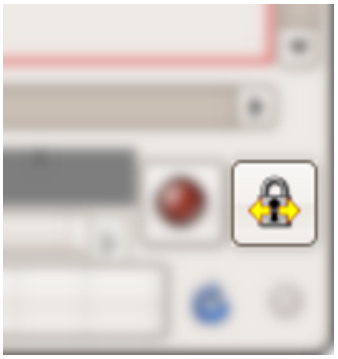
- 这页的最后修订在2012年3月30日，19:53。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

锁定关键帧

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

控制按钮，最右边的timetrack在画布窗口的底部点击“锁定关键帧的设置。一个挂锁的图标有一个图片，箭头指向左边和右边，才可以看到的，如果你的画布上有一个非零的结束时间。它只会是积极的，如果你不使用工具，禁用timetrack的，如LCD显示如左图即表示感应工具或绘图工具。



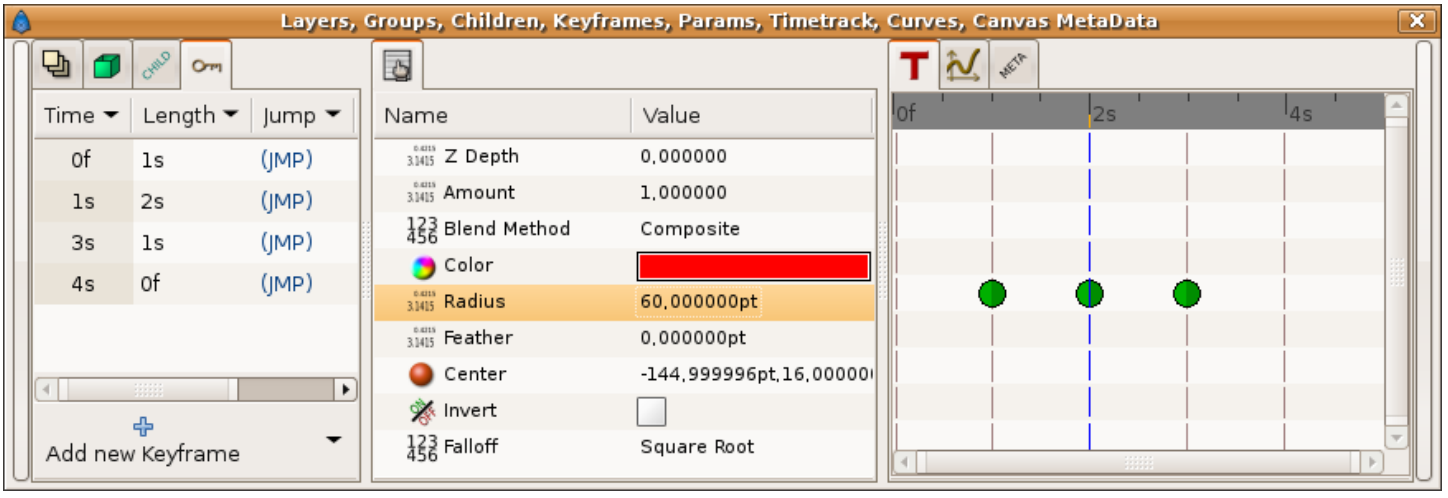
点击图标步骤，通过4个可能的值：

锁定所有关键帧（两个箭头都亮了起来）	
过去的关键帧锁定（左箭头亮了起来）	
未来的关键帧锁定（右箭头亮了起来）	
没有关键帧锁定（两个箭头亮了起来）	

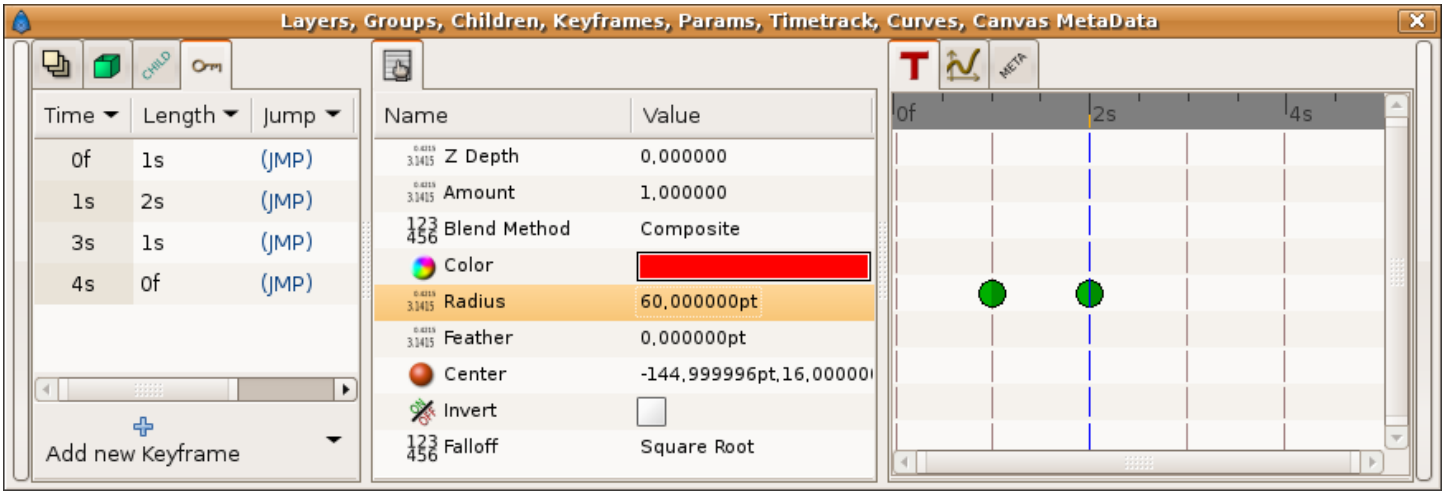
的设置没有任何影响，除非在画布上的动画编辑模式。当canvas在动画编辑模式，但是，更改参数时，航点，将创建在任何紧接及紧随关键帧表示它的价值。

例如，如果你目前正在编辑在2s，和存在于0，1S，3S和4S关键帧，然后：

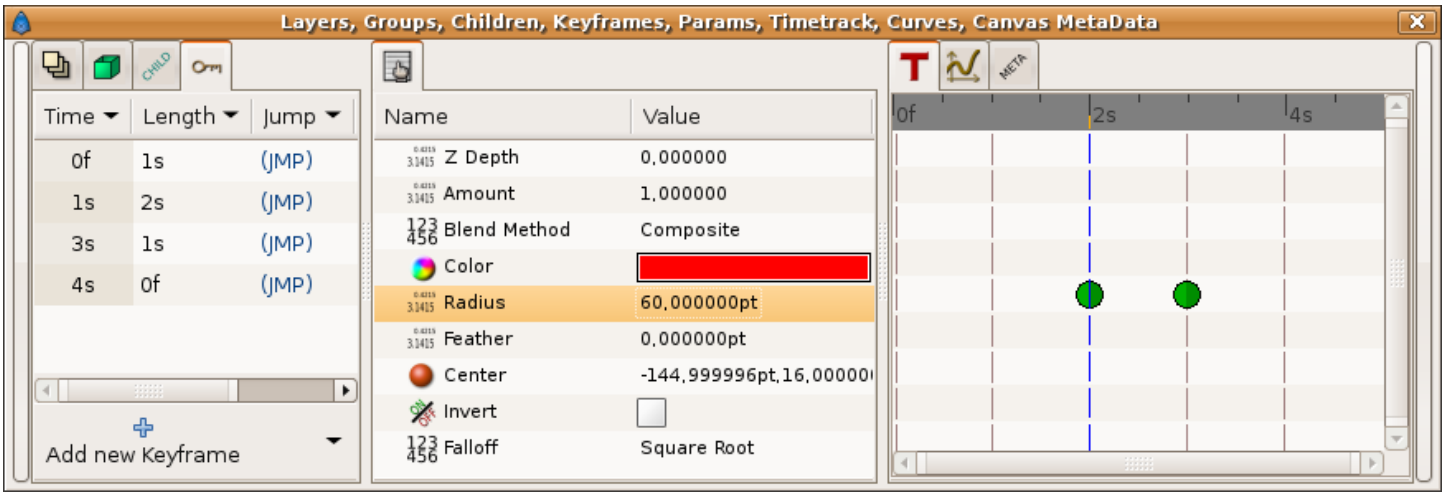
- 如果“锁定关键帧”设置为“所有关键帧锁定”，航点，将创建在1秒和3秒。



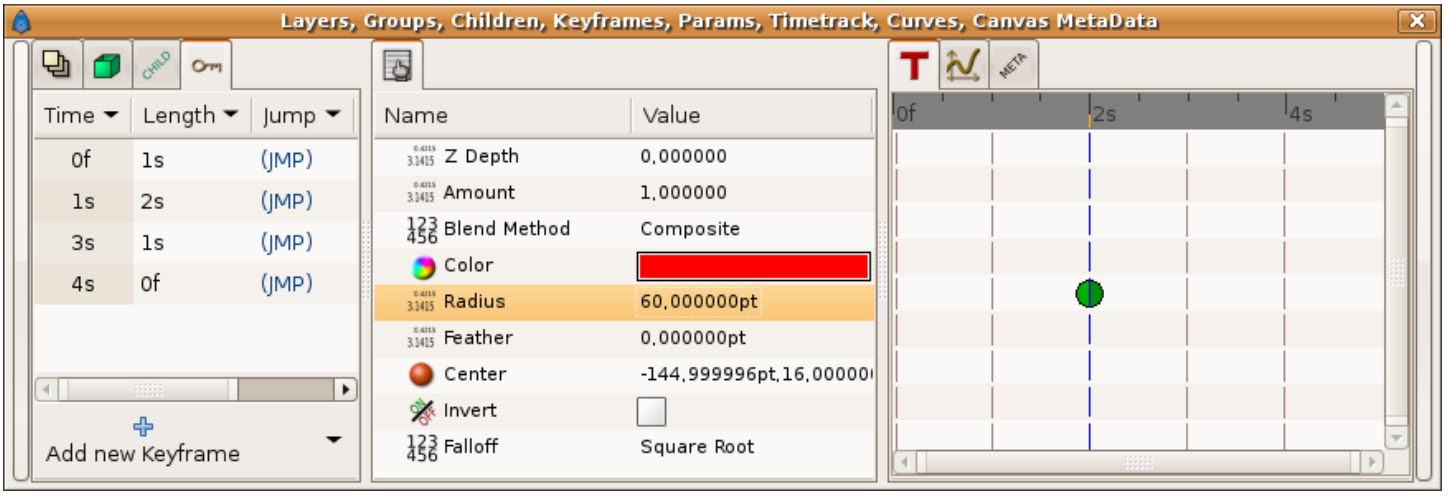
- 如果锁定关键帧设置为“过去的关键帧锁定”，将创建航点1。



- 如果“锁定关键帧设置为”未来的关键帧锁定“，将创建航点，在3秒。



- 如果“锁定关键帧”设置为“无关键帧锁定”，没有多余的航点将会被创建。



在所有情况下，将创建航点在当前时间点，2。

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Lock_Keyframes&oldid=12420 “

- 这页的最后修订在2010年5月25日（星期五）02:03。

- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

洋葱皮

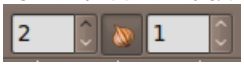
从Synfig工作室::文档

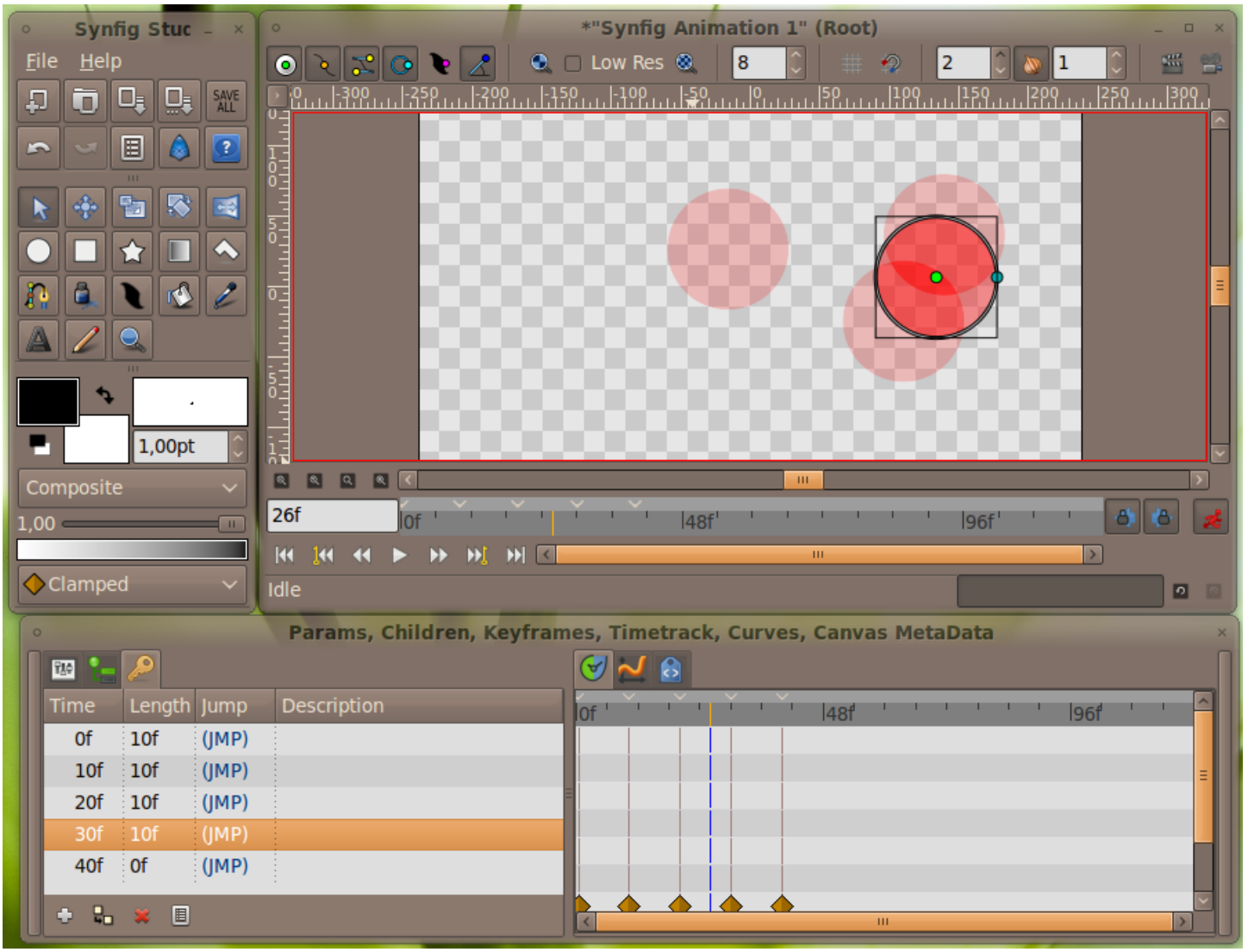
语言：	英语 • 法语

蝉翼以前和今后一个关键帧，在画布上显示半透明的版本。
（当前帧时，也可以半透明蝉翼的是积极的。）

有两种方法来调用洋葱皮。
1。*画布菜单 >视图>，切换洋葱皮*“打开或关闭洋葱表皮上查看。

2。在画布上工具栏上有一个洋葱皮洋葱皮“按钮，切换
到左边和右边这个按钮有输入字段中，您可以设置多少个关键帧之前和之后应该是可见的。





语言：	英语 • 法语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Onion_Skin&oldid=15245 “
类别： 词汇表

- 这页的最后修订在2012年2月24日，22:31。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可

证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

在BLine

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 •

Following a BLine

提供更好的翻译建议

内容

- 1 简介
- 2 摘要
- 3 教程
 - 3.1 创建动画
 - 3.2 创建图层“
 - 3.3 使箭头移动和旋转
- 4 结果
- 5 控制的线速度

介绍

如果您使用的版本0.61.08或更低，请参阅本教程的老版本，因为这个版本是0.61.09版本。

本教程将演示如何使一个对象的任意曲线，旋转面对行进的方向走的一条路。

总结

我们要：

- **绘制曲线和箭头**
- **链接箭头的原点和旋转**的bline，所以箭头所示的曲线

教程

举个例子，如何使用它，这是一个简短的教程：

创建动画

“文件”>“新建”

创建图层

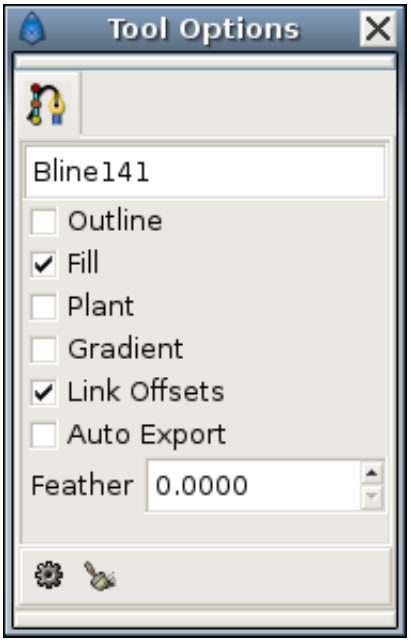
选择LCD显示如左图即表示感应工具 BLINE tool.png

只启用纲要“复选框

画一个你想要的箭头，沿着bline

单击“让BLine”图标，在左下方的“工具选项”面板，创建bline。

在LCD显示如左图即表示感应工具，使填充和大纲中的复选框工具选项



绘制一个箭头也好，都指向正确的

切换到“正常”的工具

选择“轮廓”，按control-a全选，除了绿色的位置鸭的鸭

拖动鸭子，使箭头是围绕着绿色的位置鸭

添加一个旋转层以上的轮廓和地区

封装的旋转，轮廓和区域层

所以现在你已经有了2顶层图层：一个弯曲的路径，并包含一个箭头和一个旋转层的封装

使箭头移动和旋转

在“图层”面板中单击它，选择的封装层

在画布窗口上按一下，选择绿色鸭

另外控股控制层，然后单击“图层”面板中选择“旋转”

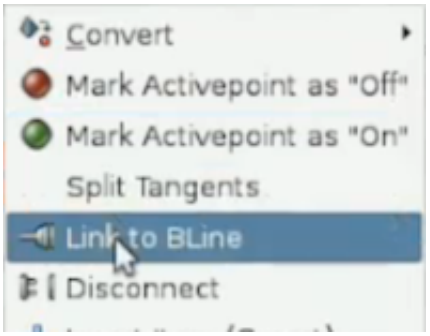
另外选择蓝色的“旋转量”鸭控股控制，并点击它在画布窗口

所以现在我们应该有2层的选择，从选择的这2层和一只鸭子

现在另外选择的的弯曲bline层的控股控制并点击它（在图层面板的列表中，这应该是最后一层）

用鼠标右键单击虚线，表示位置的弧形bline - 而不是在任何鸭，但在虚线之间的联系鸭子

从弹出的上下文菜单中，选择“链接到BLINE”



绿色鸭的bline封装的箭头移动，并旋转，使箭头指向在这一点上沿bline

选择的封装层，然后拖动其周围的鸭绿。你会看到，鸭子被限制现在说谎的bline，它也影响到旋转的箭头，拖动

我们现在可以动画的箭头。点击右下角的画布窗口中的图标，打开“动画编辑模式”。

在时间0F，将封装层的绿色鸭一端的bline

在时间5秒，将相同的位置鸭的另一端的bline

试试“文件”>“预览”或“查看”>“播放”以观看动画。

结果

这是动画，我结束了箭如下- bline.sifz

控制的线速度

默认情况下，箭头同时，沿着各分部的bline。所以，如果还有很长的直线部分，然后柔韧复杂的部分，箭头会移动得更快沿直线部分（因为会减少顶点的那部分）。在物理学中计算时，线速度（即，在BLINE速度）不是恒定的。

使*均匀*参数的链接BLINE，速度不变，作为一个几乎总是要的。这个演示 (http://www.youtube.com/watch?v=3PGXroxBcuo) 。

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Following_a_BLine&oldid=16400 “
分类： 教程 | 教程高级

- 这页的最后修订在2012年11月16日，07:03。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

Z深度参数

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

此参数可被用来改变的层的层堆栈中的“深度”。默认情况下，每个画布层zdepths这取决于他们的订单在画布上。第一层具有的深度为0，第二有一个深度为1，依此类推。

可以想zdepth的作为到观察者的距离的指示：低级zdepth层'更接近'的观察者比具有较高zdepth层。

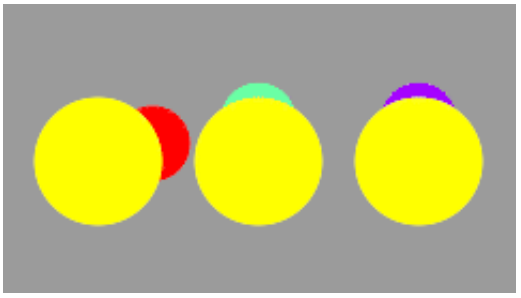
每一层上的Z深度参数可以用来调节此默认深度。的Z深度参数的值将被添加到层的“自然”的深入，其在画布上的顺序。

例如，假设我们有2层，第一个圈，然后一个矩形。该圆圈将有一个“自然”的深度为0，和矩形的将是1，所以将被绘制的矩形的顶部的圆。

然而，如果我们使用params对话框来设置的矩形的zdepth -2，-2将被添加到它的自然的深度为1，给出一个新的深度为-1，所以它会被上面的圆绘制。

该参数可以是动画，使层改变整个动画顺序。

下面是一个例子，它显示了Z深度动画带来一个圈在一个特定的时间点在前面的另一参数：



源sif文件

太多的细节

如果你想看到一个更复杂的Z深度为了动画，并解释它是怎么做的，请观看此动画和此PDF文件。

动画：http://www.youtube.com/watch?v=YTpSfUthuVE

说明PDF文件：http://www.darthfurby.com/genete/synfig/Balls.pdf

相同的文件，但ODT格式：http://www.darthfurby.com/genete/synfig/Ballsv2.odt

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Z_Depth_Parameter&oldid=12711 “
类别： 参数

- 这页的最后修订在2010年6月17日（星期五）10:05。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

时间循环层

从Synfig工作室::文档

语言：	英语



内容

- 1 关于时间循环层
- 2 参数的时间循环层
 - 2.1 断裂循环
- 3 可视化示例
- 4 人为的例子

关于时间循环层

可以使用的时间循环层重复一遍又一遍的动画。它下面的图层，并在相同的画布上一遍又一遍的循环一段。

还可以看的时间循环ValueNode转换，可以使用循环一个单一的参数的值，而不是一个完整的层或层组。

[注：*时间循环层，使用参数“开始时间”和“结束时间”。层，旧版本的文档。*

时间循环层的参数

时间循环层的参数是：

名称	值	类型
Z深度	0.000000	实
连接时间	0F	时间
当地时间	0F	时间
为期	1秒	时间
只为正值时长	☐	BOOL
对称的	☐	BOOL

- **连接时间**（时间）-循环材料/子层的启动时间。
- **本地时间**（时间）-循环的开始时间。
- **时间**（时间）-秒或循环中的子层的帧的数量。
- **只为正值时长**（布尔）-如果检查*时间*是零或负数，则有效地禁用时间循环层，并充当如果它不存在。

如果不检查的时间是零，冻结时间循环层的儿童动画层“连接时间”的价值。

- **对称**（布尔）-如果不检查，而当前的时间是小于“当地时间”，“持续时间”被关闭时间。这是提供兼容0.1版本的时间循环层。

这些参数，可以像任何其他Synfig动画，让他们随着时间的推移而改变。这会引起混乱，所以一定要确保你是不是在动画编辑模式下工作时，时间循环层，除非你知道你在做什么！

时间循环层反复遍历其子层的'时间'秒'链接'+'时间'，从“连接时间”。“当地时间”用于排队的偏移量的时间循环。当时间循环层的要求设置时间“当地时间”，设置“连接时间”，即在其子层。循环开始。

打破循环

要打破循环，并继续制作动画，基本上，你需要做两件事情，打破这个循环与航点，并复制你的位置在时间轴上的动画关键帧。

- 这帧中的子层，对应于你想打破这个循环在时间循环层的帧。

GOTO这在子层的帧，并添加一个关键帧。然后转到你想打破这个循环的关键帧重复的帧。

- 首次设置循环*时间*航点*常数*，*只有为正的时间*。然后在打破框架集的*持续时间*为0。
- 动画子层（S），这是不循环了。

可视化示例

例如，假设：

- 连接时间为5秒
- 持续时间为3秒
- 当地时间是4S

并假设在时间循环层被施加超过现有动画。“连接时间”和“时间”指定将循环节从5秒到8秒，在儿童层。“当地时间”，这个循环将开始在4S。（也因此在1秒，7秒，10秒等）。

这是如何映射的实际工作：

实时	“子时间 （对称= TRUE）	“子时间 （对称= FALSE）
0	7	4

1	5	2
2	6	3
3	7	4
4	5	5（本地时间= 4;链接时间= 5）
5	6	6
6	7	7
7	5	5（持续时间= 3，所以在3秒后的循环重复）
8	6	6
9	7	7
10	5	5

有效地把大量的时间参数指定的时间循环层到时移层。链接时间和本地时间参数控制的时间在儿童线的时间循环层，时移量，正反两方面的差异按预期工作。

人为的例子

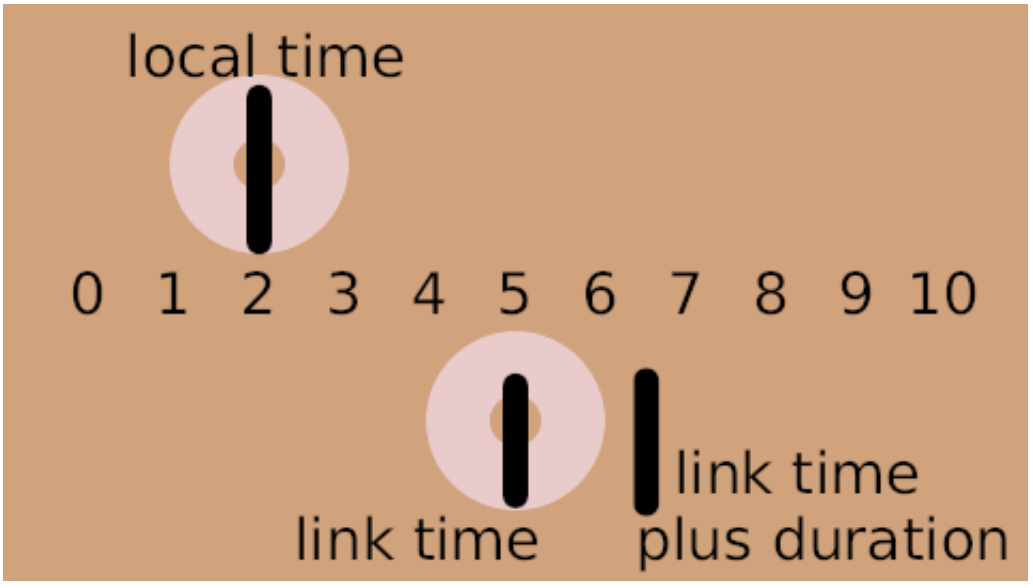
下载和检查这个例子中的文件：时间循环演示0.2.sifz

这是一个10秒的动画，并展示了2圈。最上面的一个直线运动从左侧到右侧。它的位置被标记为静态文本从0到10的数字。

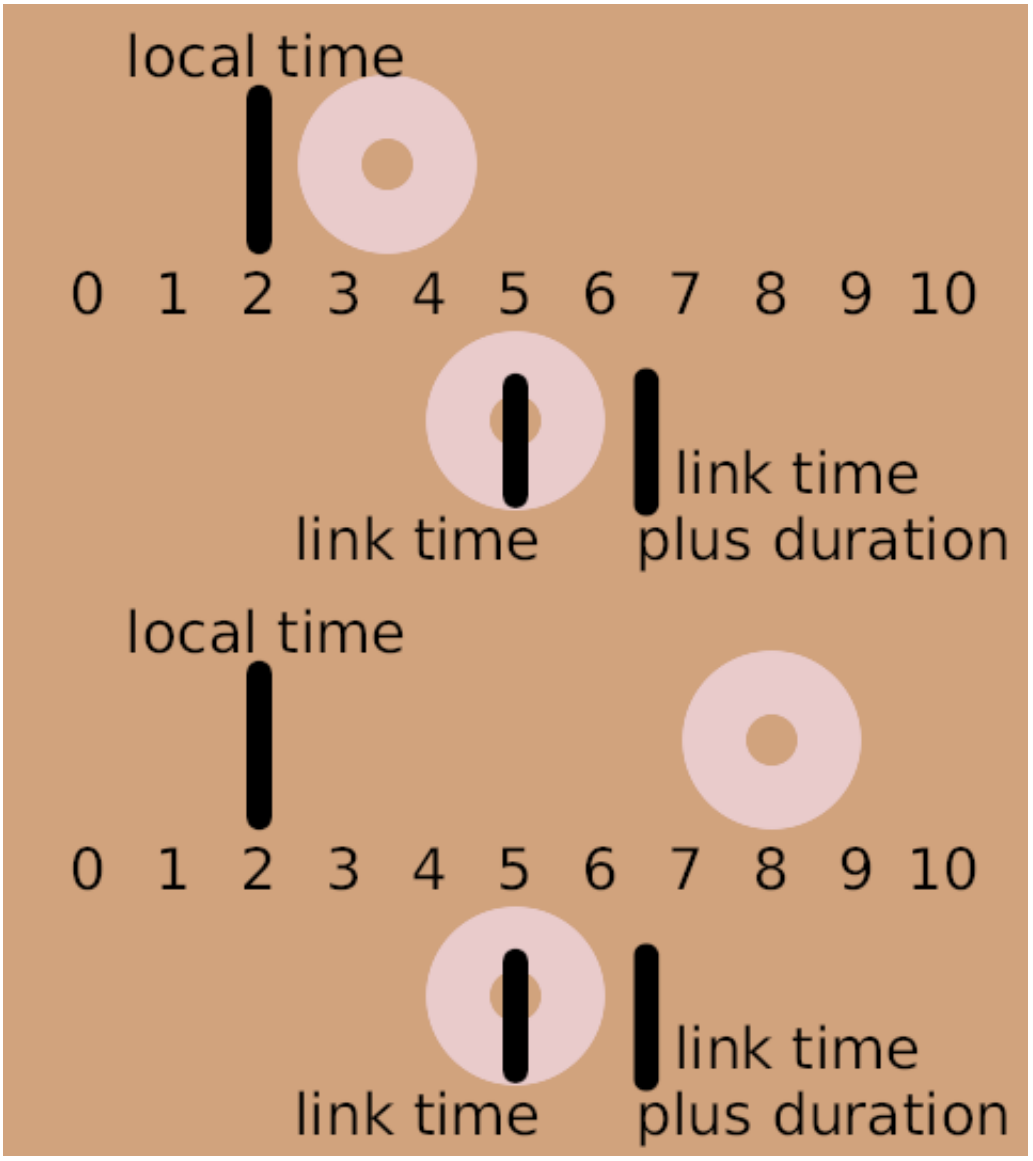
其他圈的第一个完全相同的副本，使用相同的航点，但它的封装层内。这些参数是：

- 连接时间：5秒
- 时间：1.5秒
- 本地时间：2秒
- 对称：真

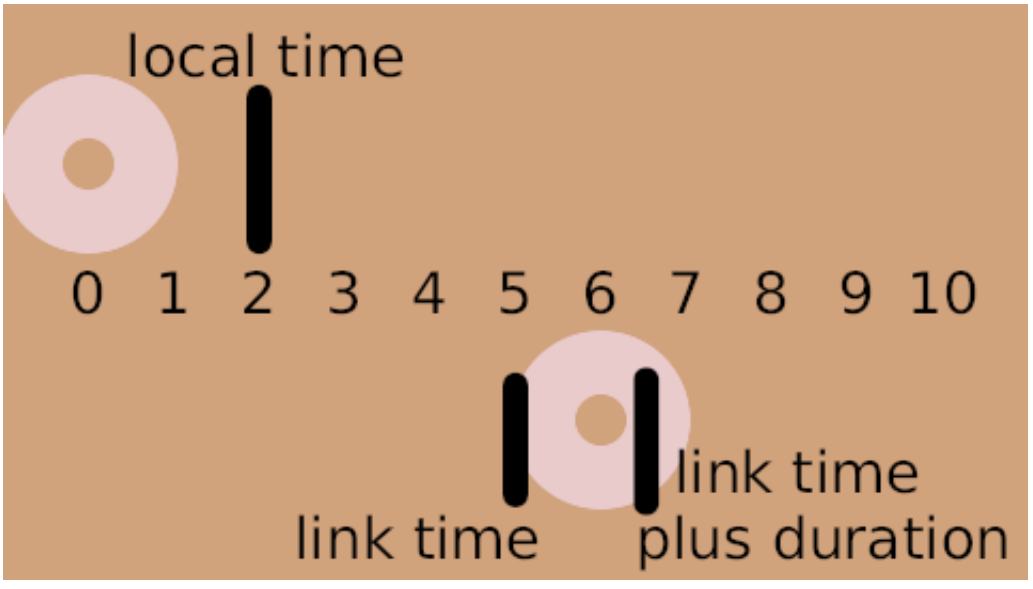
因此，作为时间= 2s时，顶端的圆是在位置2（本地时间）的底部的圆是在第5位（联系时间）：

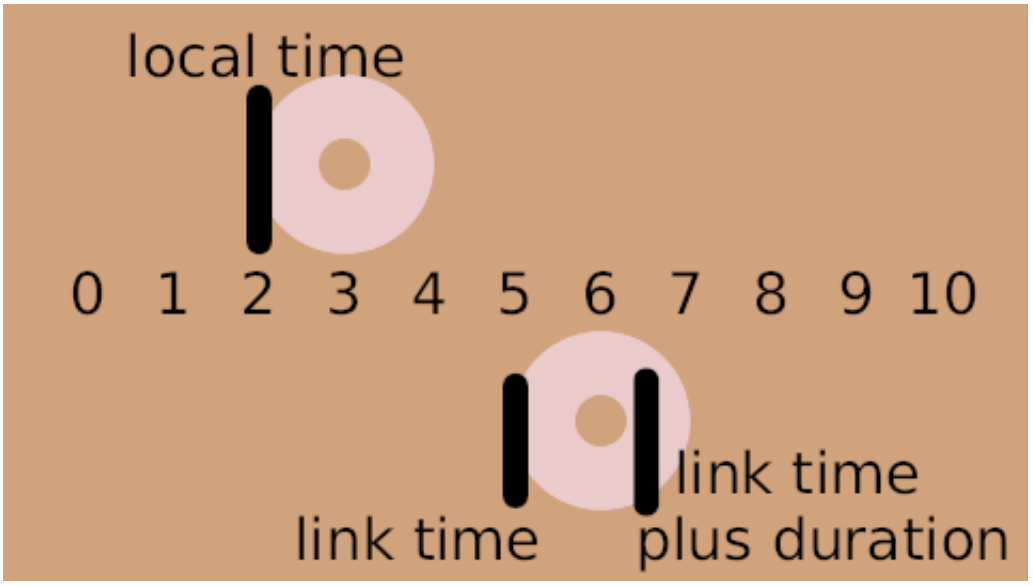


该循环是1.5秒长，所以底部圆也是在第5位的每1.5秒之前和在此之后的时间点，例如在t = 3.5s的和在t = 8秒：



下面的两幅图显示的位置在T = 0和t = 3秒。在循环开始在t = 2s，所以它也开始在t = 0.5秒。因此，在t = 0半秒前完成前面的循环。在t = 3秒，同样是真实的，但2个循环后：





有一个YouTube的 (http://www.youtube.com/watch?v=WyYLd7319Gw) 这个例子呈现的副本，而且它也提供了下载时间循环演示0.2.avi的。

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Time_Loop_Layer&oldid=14689 “
类别： 层

- 这页的最后修订在2011年11月15日，11:37。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

重缩放动画

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Rescale Animations

提供更好的翻译建议

内容

- 1 简介
- 2 封装层
- 3 了解什么是我们重新定标
- 4， 使用“粘贴”画布
- 5 例子
 - 5.1 放大部分的动画结束时
- 6 TO DO

介绍

若要重新缩放动画装置修改动画的一部分示出的初始和最终的时候。试想一下，你已经创建了一个复杂的动画的特定对象，但是当你看它与其他的背景或其他动画对象，它似乎是“时间”（太晚了，太快，过慢或过快）。您想顺利地从一个时间段修改动画[AB]其他[CD]。但是，怎么样？...

你能想到的航点移动和重新调整动画手动。虽然它是可能的，多数的时代，这将是乏味和徒劳的。

有了的Synfig它是很容易做到。

封装层

首先，你需要封装层，将要重新调整在时间。我们需要利用的时间偏移参数的粘贴帆布层。

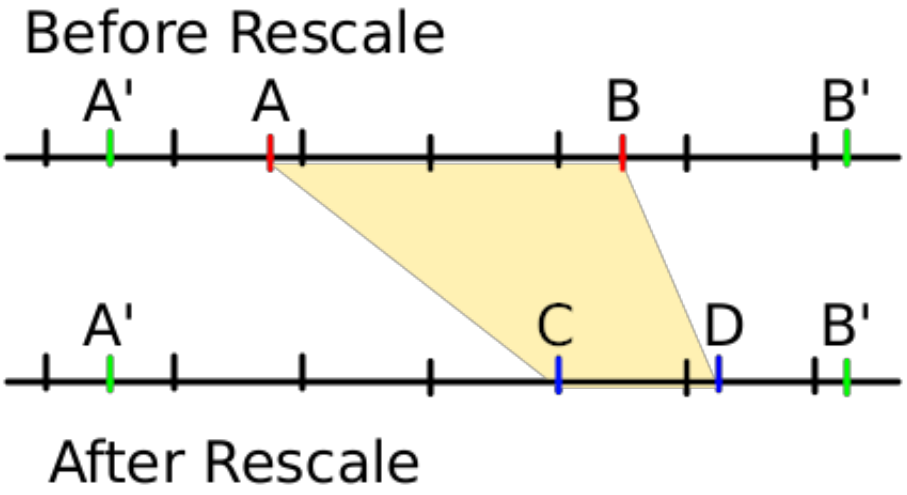
了解什么是我们重新定标

举例来说，假设我们要重新调整从[AB]至[CD]。所以，我们要的是原动画的时间，当新的动画将达到它在时间C。同样，对于B和D，但如果你把这样的动画中，会发生什么事的帧帧前，现在在C之前呢？发生了什么后，B帧，现在在D？除非采取预防措施，他们重新调整了。这是我们想要的吗？在最一般的情况下，我们想的帧0F A'（A'<A)和B'到年底的动画(B'>的乙）是不变的。

有一些条件，重新调整的时间段[AB]，所需的时间段[CD]和未受破坏的部分[0F-A']和[B'-结束]必须满足：

1. 框架必须小于帧B（显然）
2. C规格必须小于D.
3. 帧A'必须小于A

4. 帧B'必须大于B
5. 框架C和D必须小于B'和大于A'



（此图是在Synfig：D）的

使用“粘贴”画布

现在我们知道了什么改变大小的，然后让我们的动画修改，以使这些更改就可以了。

转到“粘贴”画布中的第一步，其时间偏移参数。将动画中的该参数的航点：

1. A'，在帧中插入值0F。这将保持该帧不变（和之前，同时，如果有有没有更多的航点）。
2. 在架C，将在框架A，框架C（即CA时间单位）的时间价值和时间价值减去的结果。它可以是正的或负的。在示例图中，它是负的，对应于2s6f（如果是在24fps的动画，我们假设在图中的每个部门是第二个。）
3. 在帧D，插入减去帧B帧D，时间价值和时间价值（时间单位是DB）的结果。它可以是正的或负的。在示例图中是负的，对应于-18F（如果是在24 fps的动画，我们假设在图中的每个部门是第二个。）
4. 在框架B'，插入值的0F。这将保持该帧不变（和之后，同时，如果有有没有更多的航点）。

重要提示：所有插入的航点必须有线性插值。如果没有，你会改变原来的动画时间。为了方便，只需选择“线性”工具箱“窗口中的默认插值参数。

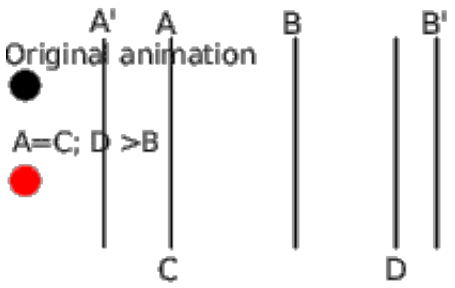
实例

放大部分的动画结束时

在此情况下，动画段[AB]被重新调整为[CD]但是，A = C和D> B。你可以看到，在原有的动画，黑圈具有恒定的速度和红色的重新调整的有以下议案：

1. 从A到A，动画没有被触及（其实A'可以是相同的，因为C不是作为一个小于A）
2. 从A = C到B，重新缩放动画减慢原始动画达到D.在同一时间到达B位置，因此，在时间段

[AB]被重新调节至[CD]。我们已经扩大了重新缩放动画的时间段，所以是慢。
3. 从B到B'的重新缩放的动画加速到比原来的在同一时间到达B'商标。我们缩短了从B到B'，所以重新调整的动画更快。它是通过设置航点的帧D 0F，强制重新调整的运行，以达到原来的动画的动画。
4. 动画从B'的端部，是相同的。



原创动画和缩放动画使用直线运动，但规模的动画是在三个线性的步骤。在原来的动画（黑圈）的时间和位置是相同的。希望澄清的例子。

TO DO

修复其他wiki页面的链接。包括动画示例（在建）。插入表格的偏移参数的航点（时间值）。

语言：	**英语** • 西班牙语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Rescale_Animations&oldid=11248 “
分类： 手册 | 教程 | 教程中级

- 这页的最后修订在2010年1月13日，16:14。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

时间偏移参数

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Time Offset Parameter

提供更好的翻译建议

“时间偏移”参数是一个参数的粘贴画布层。它带来的全部内容引用的层由给定的值向前的动画。使用负值，这是可能的延迟的封装层，太。

请注意，时间偏移参数适用于“粘贴”画布层的内容，而不是层本身。因此，如果“粘贴”画布层本身的参数是动画的，如它的起源参数，时间偏移参数不会导致他们改变。

“时间偏移”，可以是动态的，就像任何其他的参数，所以它可以用在各种非显而易见的方式：

这些例子都需要加以修正和修改的！

- *重复*：设置的偏移量为0s 0s和在10秒到10秒，和封装的层的第一个10秒将发挥两次（在0至10，以及10至20秒）。在20多岁，将继续正常发挥，但延迟了10秒。
- *快进*：设置偏移量0 0和5秒，10和前10秒的封装层将发挥以双倍的速度（0通过5S）。5秒后，它会继续以正常速度播放。
- *反向*：设置在0 到10-10S 10秒，而前10秒的封装层会向后播放。10秒后，将打前锋，从一开始。

见时间偏移-demo.sifz每个上述的一个例子。

这个例子中的时间偏移参数，游览时间循环层用于其它用途。

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Time_Offset_Parameter&oldid=11197 “
类别： 参数

- 这页的最后修订在2010年1月13日，16:12。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

步行周期

从Synfig工作室::文档

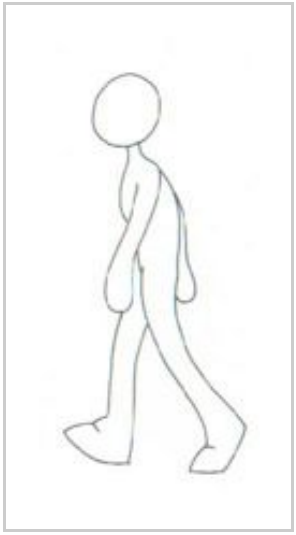
语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • русский

在列表文件

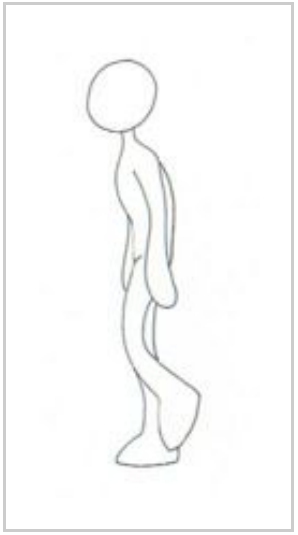
一个不太明显的特点，Synfig被埋葬在导入图像层。除了可以导入一些基本的静态图像文件类型，它也将接受“LST文件。这个列表文件是一个简单的文本文件组成的图片列表显示帧率。（如果没有提供帧速率是每秒15帧（FPS）的坏帐率）。

Voria工作室提供的一个例子，需要步行周期的各个阶段中的一个字符的静止图像。这些图像显示在4 FPS给一个序列，重复播放时，显示一个人走路。

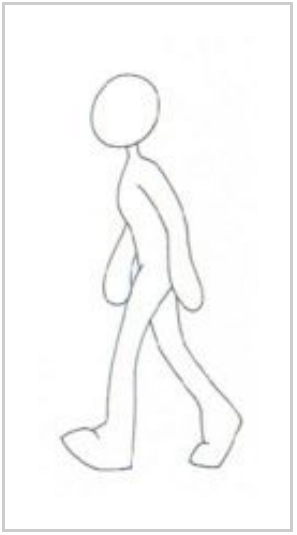
下面是图像



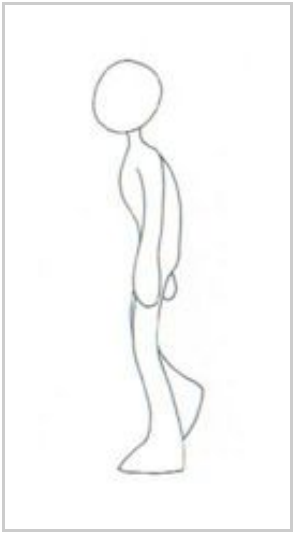
第1帧



第2帧



第3帧



第4帧

这里是 FPS开始的“乐善堂”的文件。

构建步行周期

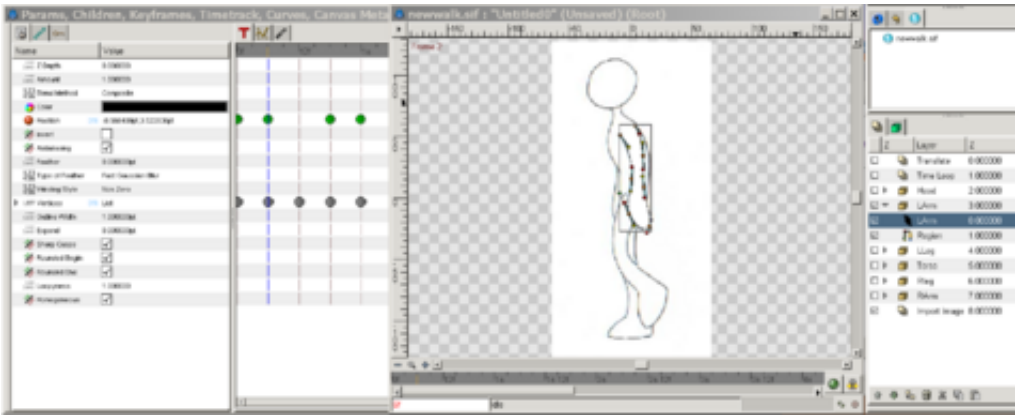
让我们来看看我们如何能够使用这些图像来创建一个完整步行周期中的一个字符Synfig。

开始一个新的画布，用几秒钟的时间线中添加默认的每秒24帧的帧率。在画布上，选择“插入符号”>“图层，新建一层，其他，导入图像。

这将创建一个新的的导入图像层，但什么都不会显示，直到选择的文件名。在Params“对话框中，向下滚动到文件名。在那里，你可以浏览到“的。lst文件，并选择”打开“。现在，你应该可以看到列表中的第一张图像。在前进的道路沿时间线将显示从列表中每6帧连续的图像。您可以预览或使这些得到一个低的帧速率动画。

但结果不看很流畅，图像不是很灵活。（图像可以被转换，旋转和拉伸，但没有任何元素内的图像是可以改变的。）为了使我们需要跟踪在它与Synfig的如Blines或抽奖层的完全可编辑的字符。

我的工作与绘图板，所以对我来说是最简单的解决方案使用的绘图工具。向后移动到第0帧，选择绘图工具和跟踪的字符。我发现很容易打破的字符分解成几个区域（头，左手臂，右手臂，躯干，左下肢，右下肢）。作为一个有用的提示，如果不出来的形状也相当合适的，去层菜单，并取消该地区的核取方块-这将让你看到下面的图片，当你拖动周围的鸭子纠正你的线。



一旦你已经完成了第0帧，沿着第6帧的时间期限。相反的跟踪，这个时候，我们要以现有的元素和重新定位相匹配的图像。同样，关闭区域层，将让你看到下面的图片，当你对其进行编辑。使用旋转和平移工具来重新定位的身体部位，调整行鸭子微调。不要忘了切换到“动画编辑模式”，在动画基础来解释。

重复12及18帧，那么你可以关闭“导入图像层（层菜单中取消选中该复选框）。现在，即使我们仅绘制关键帧，Synfig的力量，我们可以使一个人走路流畅的24帧。添加1秒的的timeloop层之上，而该男子马上收拾现场的动画长度。



添加翻译层，使你的角色从一个侧面在画布上（或月球漫步向后走，如果你是这样的倾向。）

这里是一个压缩文件的列表文件，4的静止图像，和成品Synfig文件。在同一个目录解压缩他们，和打开的newwalk.sif的文件synfig。

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语 • русский

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Walk_Cycle&oldid=12362 “
分类： 教程 | 教程高级

- 这页的最后修订在2010年5月20日，02:30。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

切出动画

从Synfig工作室::文档

语言：	英

Cut-out Animation

提供更好的翻译建议

这是简短的教程展示了如何 艺术创造的动画艺术。南园系列。你应该得到某种形式的动画，像这样：



内容

- 1 准备的材料
- 2 导入切出图像
- 3 封装的图像层
- 4 添加“旋转层
- 现在动画吧！

准备的材料

对于切出动画，你需要一些图像，代表运动部件的动画。在这个例子中我已经准备了辛普森一家“像男孩一样。从这个文件中，您可以采取的图像。它也有的最终sifz动画结果。

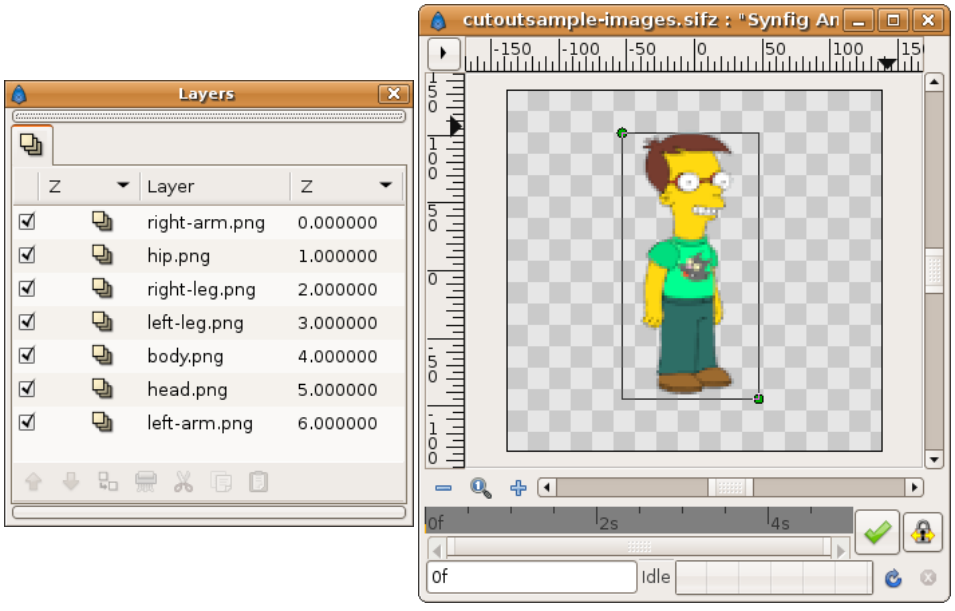
身体的每个部分（头，臂，腿等）是一个单一的PNG文件。（在分割图像，个人的影像合成在一个更大的）。我已经将所有的文件具有相同的水平和垂直尺寸，因此，所有的图像可以容纳比其他人创建的字符，而不需要调整其大小或位置。这将有助于以后每幅图像导入到Synfig。



将切出图像中

这是简单，只要插入符号“菜单，然后选择文件 - >导入和正确的文件各部分的字符。在重复此过程，你应该得到如下所示的字符的每一个的图像文件：

当你这样做的教程，你会发现，所有的图像层具有相同的尺寸。每个图像层的边界是与绿色鸭所示的矩形。所有的层的边框重合，因为我明确创建的每个图像与尺寸，并妥善安置。它将使我们能够做到以下几点：选择所有图层（CTRL +单击图层列表中的每一层）的左上角和右下角的参数列表中的参数（显示为灰色）。右键 - >上的链接，每个人的左上角，右下角的参数。它将连接所述图像层的所有的边界，将它们维持在相同的相对位置。这将防止任何意外的变形例的图像边缘和其后避免任何不当的图像变形。

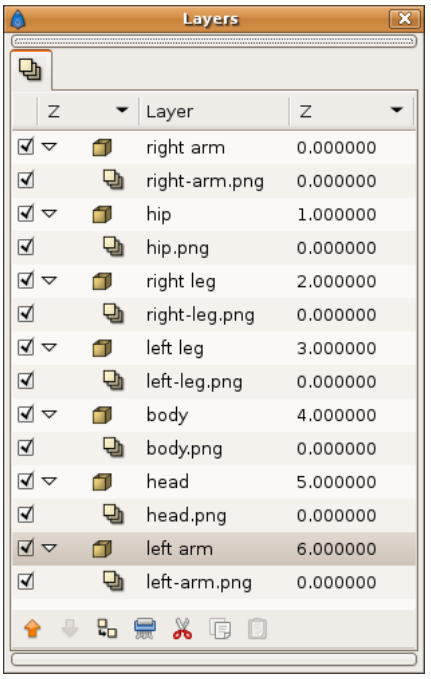


显然，层顺序，重要的是将每个字符的一部分，组成它的适当的（在这种情况下，左小腿后面的右1）。

封装图像层

正如你能想象的，我们要使用旋转层进行切出动画。但在此之前的每个字符的一部分，应用旋转，我们需要封装它使旋转仅适用于所需的层。封装和重命名后粘贴画布层，它看起来像这样：

旋转层



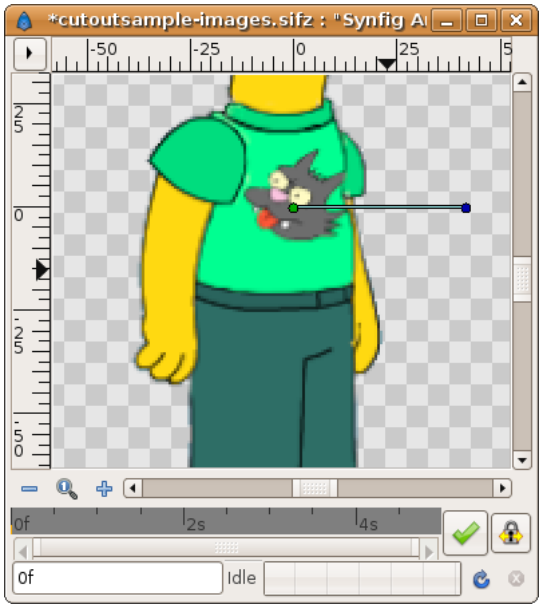
，加入旋转层之前，你应该分析你的性格。您需要机械框架，人物的动作也必然字符的*骨架*，力学想通了。对于一个简单的人形字符一个参考髋关节为中心的旋转的整个骨架。每一个肢体相对于髋关节的旋转。此外，每个分肢相对应转动到它的父和父的臀部（我们使用髋部*骨根*）。

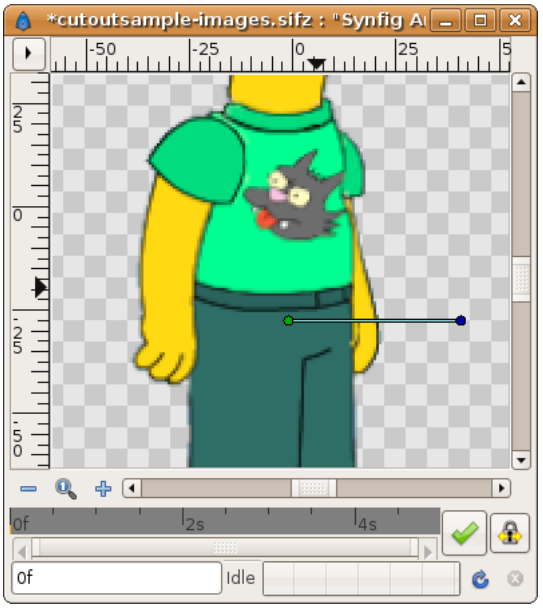
在我们当前的例子中，身体会相对的髋部和头部相对于本体旋转。当字符的臀部旋转，需要有一个相同的旋转身体。头需要与躯干和附加与臀部旋转。此累积式旋转四肢和子四肢的效果称为作为肢体层次。头也需要自己独立的旋转，这将不会影响任何其他肢体。

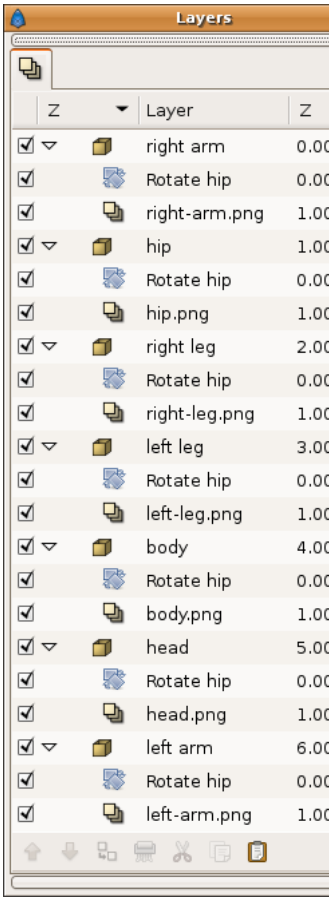
让我们先加入一个旋转层的臀部。转到臀部贴画布和选择臀部图像层。插入一个新的旋转层（“文件” - >“图层 - >”新建图层“>变换>旋转），略高于髋关节图像层。重命名该图层为“旋转髋部。现在去的旋转层参数“对话框，选择Amount参数。此参数支配的旋转角度。导出该参数（右键），并给予适当的名称（臀部）。

现在成立的旋转层。你应该已经注意到，有一个地在旋转层的参数，这是旋转的起源。这是非常重要的，你到适当的位置设置原点，允许适当的旋转图像层，所以在这种情况下，你需要把原点旋转中心的角色的臀部。另一个重要的例子，武器的肩膀的手，而不是旋转。

前 **后**





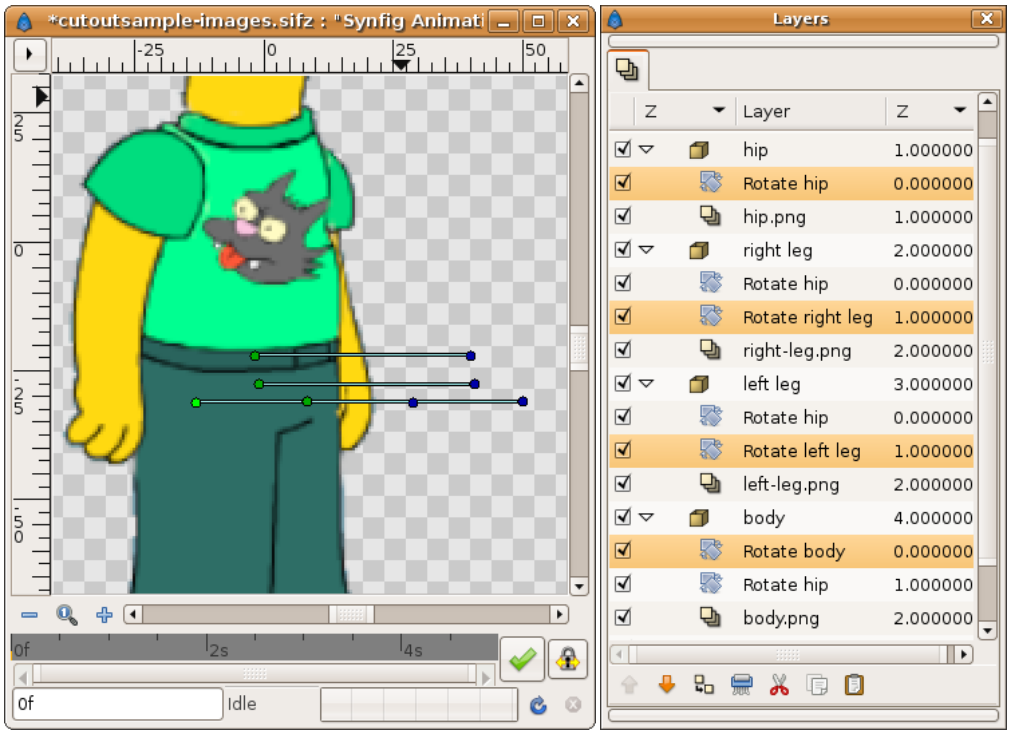


现在考虑我们的理由是：*当人物的髋关节旋转的身体需要有一个相同的旋转。的头需要转动躯干和另外的臀部。*另一种方式把将它自己的旋转，再加上更高的旋转那些四肢肢体层次结构，每个分支承担。为了实现这一点，你应该添加相同的旋转层的所有四肢依赖于髋关节旋转。复制并粘贴该的*旋转臀部*层

封装图像层。记住导出的旋转参数，因此将所有的粘贴旋转层之间的共同价值，让我们所期望的效果。现在，所有的肢体与髋关节旋转固液同。魔术！请参见下图。

对于每一个新的水平四肢，我们还需要一个单独的旋转层。下一级四肢是：腿和身体。我们需要添加一个旋转层的每一个新的水平肢体。你应该重复相同的过程的每一个旋转层，将它重命名，出口的数量参数（非常重要）和地点地旋转到正确的地方。

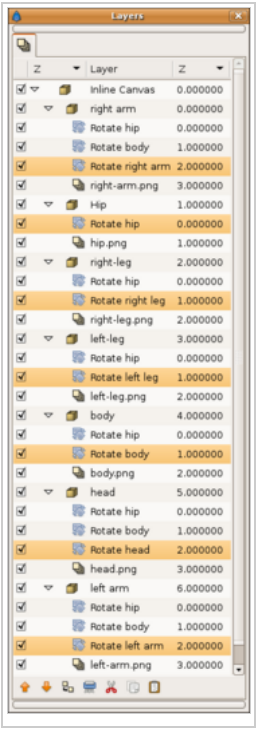
这样做后的腿和身体，你应该得到这样的事情：

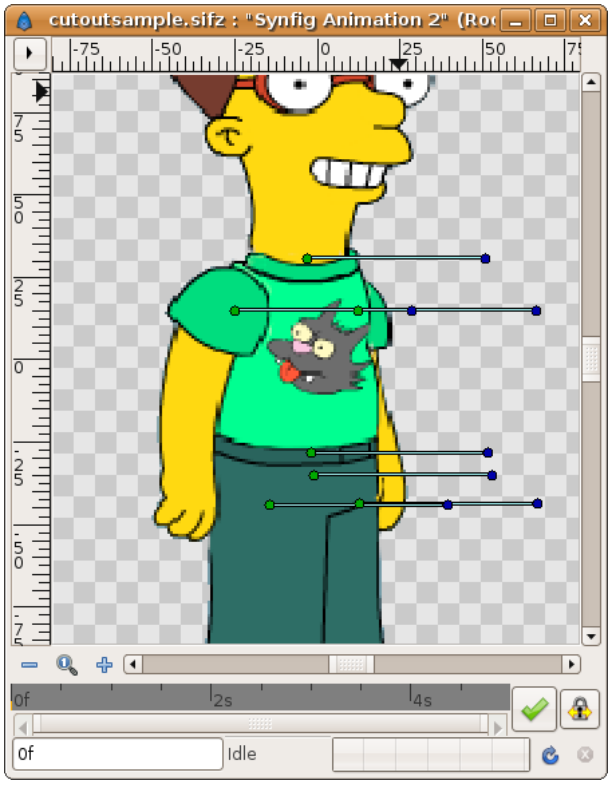


请注意，幸好你已出口金额为每个增值旋转层的参数。因此，所有的的副本的旋转臀部层的共享相同的旋转。这同样适用于其他的旋转层（身体和腿）。

由于手臂和头部是儿童的身体四肢的身体，他们应该受到相同的旋转。重复同样的身体旋转层，将它复制的胳膊和头部的图像层。

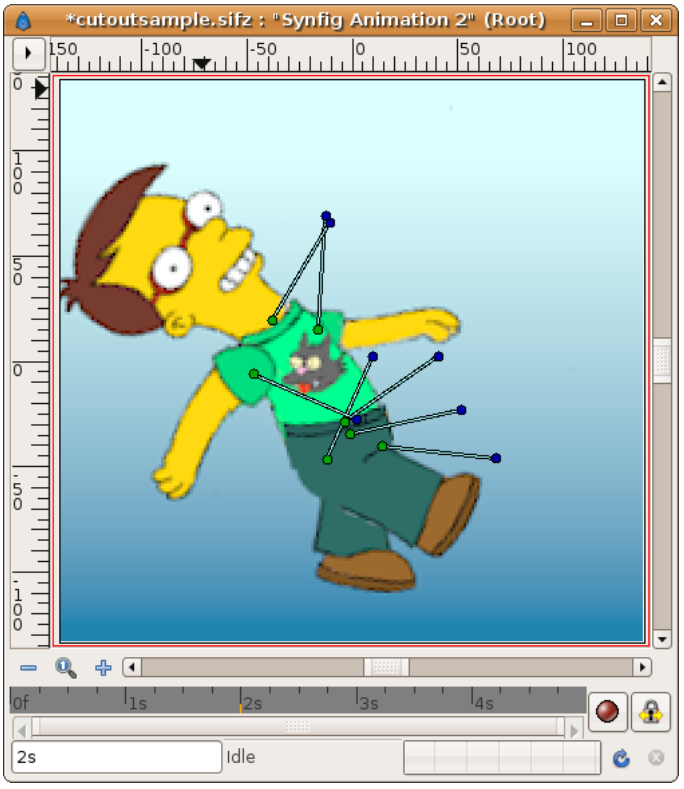
现在，你能想象这是如何工作的。现在，你需要一个附加的旋转层，其余的四肢其个别旋转。因此，重复上述步骤添加一个旋转层，将它重命名，出口金额参数和中心地。你应该得到这样的事情：





现在的动画吧！

这是动画角色。你可以去儿童对话和扩大ValueBase节点，并选择任何已经导出的参数（角度 ）。另外，您可以选择适当的层参数本身。将设置的角度鸭，在合适的位置，示出了改变由于每个子肢进行嵌套旋转的位置和角度。您可以使用Synfig选择多个分散层，只有一个双击的的集团feaure的。



不要移动任何层的起源！如果你这样做，你会打破组成。

请注意，我已经准备了单独的图像，采用了圆润的隐藏区域（再次分裂的人物形象，明白我的意思）。这使我们能够旋转，没有露出尖角。

对于另一套它的优点和缺点，请参见讨论页。

语言：	**英语** • 西班牙语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Cut-out_Animation&oldid=13929 “
分类：手册 | 教程 | 教程中级

- 这页的最后修订在2011年2月28日，21:21。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

预览

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

内容

- 1 简介
- 2 预览动画
- 3 “预览”选项“对话框
 - 3.1 常规设置
 - 3.1.1 放大
 - 3.1.2 帧每秒
 - 3.2 时间设置
 - 3.2.1 开始时间
 - 3.2.2 结束时间
- 4 预览窗口
 - 4.1 预览图片
 - 4.2 画面显示
 - 4.3 滑块
 - 4.4 按钮

介绍

长的或复杂的动画渲染可能需要一段时间。您可能需要做几件使你完成的动画之前，你是幸福的。因此，在渲染动画，这是一个好主意，全部或只是一个预览的一部分，它在低质量，以节省时间。

您也可以发现，在一个正常的媒体播放器在渲染动画的工作是非常有用的。你会看到显示在几分之一秒的时间，而不是作为帧号和向后和向前移动（洗涤）可能是困难的。

，Synfig Studio有一个非常灵活的预览工具，解决了这两个问题。

预览动画

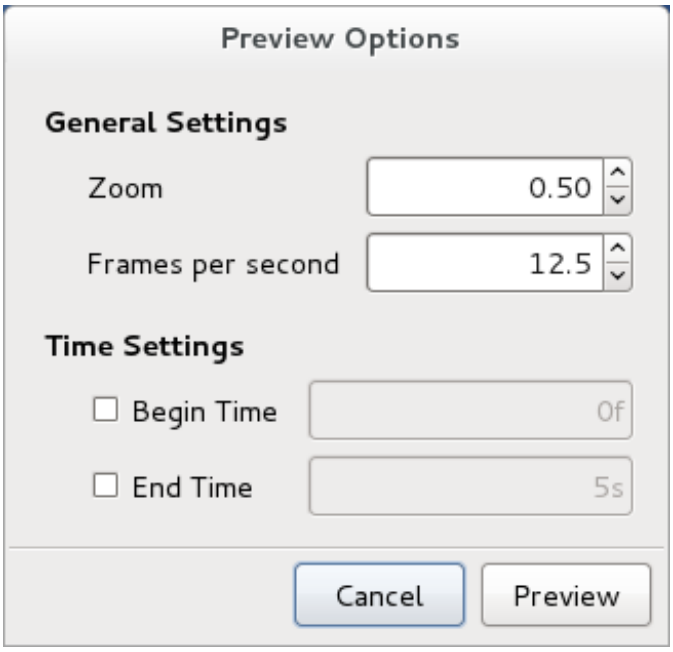
您当前的帆布预览动画的方法有两种：

- 您可以按的画布窗口工具栏预览“按钮 ，或
- 你可以使用画布菜单插入符号“按钮打开画布菜单，然后选择“文件”→“预览”。

如果你做这些东西，“预览”选项“对话框将会出现。

“预览”选项“对话框

“预览”选项“对话框中看起来像这样：



它分为两个部分：“常规设置”和“时间设置”。他们被描述如下。当您完成调整这些设置，您可以点击“预览”，，Synfig Studio将开始渲染预览，打开预览窗口。如果你要关闭，而开始渲染预览“预览”选项“对话框中，你可以点击“取消”或按 逃生 。

“常规设置”

“常规设置”允许您调整您的预览质量-它的规模和它的帧速率。

通常情况下，为了节省时间，预览更小，并有较低的帧速率比原来的动画。但是，由于Synfig Studio是非常灵活的，你其实可以提供一个预览一个*更高*的帧速率和*更大的*尺寸比您正在使用的帆布！

放大

“放大”旋转框可以让你增加或减少您的预览的大小。

“放大”旋转方块中的数字是一个**标量的**值。换句话说，你的画布的宽度和高度乘以这个数字，您的预览，让您的最终大小。例如，“缩放”的设置：

- “1.0”是指您的预览版将是你的画布的大小相同
- “0.5”意味着你的预览版将是你的画布的一半大小
- “2.0”是指您的预览版将是你的画布的大小的两倍

您可以直接进入“缩放”旋转框，输入一个数字，或者使用旋转方块箭头来增加或减少。您可以输入一个值小于“0.1”这是你的画布大小“5.0”这是你的画布大小的5倍以上的十分之一。

您的预览，缩放，以适应在预览窗口中。“缩放”设置并**没有**改变预览窗口的大小。所以，如果你使用高变焦设置，您可能需要增加在预览窗口的大小看你的预览。

尖
当你动画，你可能要经常看预览。为了节省时间，我们建议您通常

使用“缩放”设置为小于“1.0”时，预览你的工作。我们认为，一个“缩放”设置“0.5”是一个不错的预览渲染速度和质量之间的妥协。

帧每秒

“帧每秒的”旋转方块，可以增加或减少*帧速率*-帧每秒预览。

“帧每秒的”旋转方块中的数字是一个带有一个小数位**浮点**数，这样你就可以指定精确到十分之一秒的帧速率。

直接进入“帧每秒的”旋转框，您可以输入您的帧速率设置，或使用旋转方块箭头来增加或减少。您可以输入一个“帧每秒的”设置“1.0”和“120.0”之间。

在“帧每秒的”旋转框的默认帧速率设置是在画布上进行预览除以2的帧速率。

尖

当你动画，你可能要经常看预览。为了节省时间，我们建议您通常使用“每秒帧数”设置小于你完成的动画的帧速率时，预览你的工作。我们认为，一个“每秒帧数”这是你的最后一帧速率的一半的设置是一个很好的妥协之间的的预览渲染速度和质量。

时间设置

“时间设置”允许你指定你希望你的预览开始和结束的时间点。您没有调整这些设置-如果你不调整他们的整个持续时间指定为你的画布，在画布属性“对话框的预览。

然而，对于复杂的动画，它可以节省大量的时间，如果你只是预览一小部分。

开始时间

如果你想你的预览开始的时候，是不是开始帆布（0F），然后：

1. 检查“开始时间”复选框
2. 在“开始时间”输入字段中输入一个**时间值**。

输入时间值

要输入一个**时间值**，你输入一个或多个由空格分隔的浮点数。您可以加上一个时间单位后立即数的后缀。的时间单元的后缀是h（小时），m（分钟），s（秒）和f（帧）。如果你不添加后缀的数字，它被视为作为一个帧价值。您输入的数字**加在一起**，然后转换成一个单一的时间值的小时，分钟，秒和帧。

以下是一些有效的时间值：

- 34（Synfig Studio会将此视为34F）
- 3.5秒

- 3S 3S 3S（这些加在一起，成为9）
- 0.5米2F
- 3S 34F
- 0.75小时3F
- 0.5F

不要忘了，你的画布在画布属性“对话框中指定帧每秒的数量，可能会改变从帆布帆布。

结束时间

如果您要预览的画布，你要预览然后在年底前结束：

1. 检查“结束时间”复选框
2. “结束时间”输入字段中输入一个**时间值**。

注意
您可以设置“开始时间”和“结束时间” *后*，您当前的画布上的“结束时间”。的预览图像将显示在预览窗口中预览的画布中的所有帧发生*后*的最后一帧您当前的帆布，如果你这样做的最后一帧。 您还可以设置一个*负的*“开始时间”和“结束时间” *之前*，您当前的画布上的“开始时间”。您在预览的所有帧的第一帧您目前的画布*前*发生的，如果你这样做的帆布，在预览窗口中的预览图像将显示第一帧。 我们让你这样做，因为我们计划在以后的版本的Synfig Studio中预览您当前的画布以外的时间框架，做一些有用的东西。

问题
Synfig 0.63.04之前，你可以指定一个“结束时间”之前，“开始时间”。这是一个错误，我们将修复它的到来。

“预览”窗口中

当你在“预览”选项“对话框中单击“预览”的预览将开始提供的预览窗口会出现：



的进度显示在您的预览渲染的预览窗口底部的状态栏中。“最后呈现的”时间显示您的最后一帧被渲染预览。当“最后呈现的”时间等于“结束时间”中设置“预览”选项“对话框的预览已完成呈现。

错误
Synfig 0.63.04之前，你会发现，有时，由于舍入误差，最终“最后呈现”的时间将是你的“结束时间”框过去。我们会尽快解决这个问题。在**Synfig 0.63.04**预览窗口总是出现上面所有的画布窗口。这是一个错误，我们已经解决了它的下一个版本。

您不必等待完成渲染预览，然后再开始看它 - 你可以预览画面，至今已提供。

在任何时候，您可以关闭预览窗口，按 逃生 ，按下 Alt键 + F4 或单击预览窗口右上角的“关闭”按钮。

预览图片

预览图像会显示预览渲染帧。到预览窗口中预览图像缩放，以适应。这意味着你可能需要调整的预览窗口看到预览图片的大小。

注意
我们知道这可能是困难的预览窗口的大小，以便你看到的预览图像

的确切大小，使其。我们正计划增加一个组合框来帮助你正是在以后的版本的Synfig Studio中的预览图像的大小。

画面显示

有一个红色的框显示的预览图像的左上角。它看起来像这样：`3s 13f`

帧的预览图像显示，画面显示会告诉你。

注意

画面显示**不**显示帧的时间值中不存在您正在预览的帆布：

- 如果在预览图像显示之前发生的“开始时间”的帆布您预览的帧，画面显示会显示你的“开始时间”的帆布您预览
- 如果在预览图像显示后出现的“结束时间”的帆布您预览的帧，画面显示会显示你的“结束时间”的帆布您预览

虽然没有更新的画面显示，滑块和预览图像将继续正常的工作。

问题

在**Synfig 0.63.04**之前，偶尔你会发现，由于舍入误差，帧显示屏将显示一帧数量是不正确的。我们的下一个版本已经解决了这个问题。

滑块

有一个滑块，下方的预览图片。它看起来像这样：



您可以用它做的东西，传统的动画制作所谓的“滚动”或“翻转”他们的图纸。这是动画师用他们的手指快速翻阅图纸上纸看运动。

坐落在该框的滚动条代表的持续时间*目前可用的预览* -预览画面，至今已提供的数量。在此框的滚动条的位置显示你当前可用的预览出现在预览图片所示的框架内。

您可以使用滑块的方法有三种：

1. 你可以移动你的鼠标框上方的滑块坐在任何位置，然后将滑块移动您的鼠标滚轮
2. 你移动你的鼠标放在滑块上，按住鼠标左键，然后将鼠标的左，右
3. 如果滑块具有焦点（见下文），你也可以使用 ← → 键向前和向后移动。按 ⇆“选项卡”，直到它获得焦点，或用鼠标点击， 您可以给滑块焦点

滑块具有焦点 

滑块没有焦点 

按钮

在滑块下有一排按钮。您可以用鼠标或按下按钮，你可以按 ⇆Tab键， 直到其中一个按钮具有焦点（见下文）。

按钮具有焦点 

按钮没有焦点 

一旦其中一个按钮具有焦点时，您可以使用 ← → 到移动之间按他们的按钮和 空间 。

所有的按钮说明如下：



“上一帧”按钮 按“上一帧”按钮，看到当前显示的帧帧之前。如果预览图像显示您的预览渲染第一帧，上一帧“按钮，什么也不做。



播放/暂停按钮 当播放/暂停按钮看起来是这样的  ，按下它来播放您的预览渲染从当前显示的画面。

当播放/暂停按钮看起来是这样的  ，按当前显示的画面暂停预览渲染。



“下一帧”按钮 按“下一帧”按钮后，当前显示的画面看到的框架。如果在预览图像显示您的预览渲染你的最后一帧，下一帧“按钮什么都不做。



循环/不循环按钮 当按钮看起来是这样的  ，按它的预览渲染停止在一个无限循环播放的播放/暂停按钮，当你玩它。

当按钮看起来是这样的  ，按它的预览渲染器在一个无限循环播放的播放/暂停按钮，当你玩它。



暂停渲染按钮 如果你按下这个按钮，它会阻止任何更多的帧被渲染的预览渲染。执行此操作后，滑块将代表您的预览渲染的时间，从“开始时间”，“结束时间”， 但将停止在最后一帧实际呈现的画面显示。如果预览渲染已完成使该按钮不执行任何操作。



再预览按钮 重新的预览reshows“预览”选项“对话框中，可以让你做一个新的预览使用不同的设置。



清除渲染帧“按钮 当你按下这个按钮所呈现的所有帧被删除。画面显示的预览图像消失。

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Preview&oldid=15187 “
分类： 词汇表 | 画布窗口 | 手册

- 这页的最后修订在2012年2月17日，在8点12。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

渲染选项

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Render options

提供更好的翻译建议

内容

- 1 类型
- 2 结果
- 3 渲染到视频
- 4 注意事项
 - 4.1 注1 -的libav崩溃为genete
 - 4.2 注2 -跆拳道是YUV吗？
 - 4.3 注3 - MNG不能正常工作？
 - 4.4 注4 -在“自动”（固定在svn的错误）
 - 4.5 注5 -错误的。bmp（固定在svn）
 - 4.6 附注6 -如何使电视格式

类型

以下是文件类型，可以被渲染

- BMP - 位图
- DV - 数字视频
- MPG - 运动图像专家组文件格式为移动的图片
- GIF - 图形交换格式
- imagemagick的 - 图像处理程序
- JPEG - 联合图像专家组 - 适合照片格式
- libav - libavcodec的是一个自由软件/开源LGPL许可库的编码和解码视频和音频数据的编解码器，它是在C编程语言编写的。这是FFmpeg的项目和许多自由/开源应用程序依赖于它的一部分。
- 空 - 虚拟文件为渲染引擎测试？
- 空瓦 - 渲染引擎测试的虚拟文件？
- 开放式设计的EXR - 静止图像的处理运动图像帧开发的ILM
- PNG - 可移植网络图形 - 静止图像无损压缩
- PPM - 便携式像素图 - 使用非常基本的格式静止图像
- YUV420P - 静止图像格式保存的图像亮度
- MNG - 多图像网络图形 - 动画版PNG - 只有在SVN r979或更高版本

结果

目标类型	延期	助手应用程序	Linux支持	Windows支持	支持的Mac OSX
			• BMP->		

汽车	▪ BMP-> BMP ▪ DV-> dv_trgt ▪ MPG-> ffmpeg_trg ▪ GIF-> GIF ▪ MIFF - > imagemagick_trgt ▪ jpg文件 - > jpeg_trgt ▪ AVI-> Target_LibAVCodec ▪ MNG-> mng_trgt ▪ EXR-> exr_trgt ▪ PNG-> png_trgt ▪ PPM-> PPM ▪ YUV-> YUV	推而广之确定	BMP OK（文字层上下颠倒）[[5]] ▪ DV-> DV OK ▪ MPG-> MPG OK ▪ 。> GIF OK ▪ MIFF - > OK（只有最后一帧？） ▪ jpg文件 - > jpg文件确定 ▪ AVI-> 崩溃[[1]] ▪ MNG-> 不提供[3]] ▪ EXR-EXR OK ▪ PNG-> PNG OK ▪ PPM-PPM OK ▪ YUV-> YUV OK？[2]	▪ BMP-OK（文字层改正983） ▪ DV-N / A ▪ MPG-崩溃synfig ▪ GIF返回（imagemagick的）gif动画崩溃（983） ▪ 。的MIFF单框架确定，动画的崩溃synfig（983） ▪ 。JPG“ ▪ AVI-N / A ▪ MNG-N / A ▪ EXR-OK ▪ PNG-OK ▪ PPM-OK ▪ YUV-OK [[2]]	▪ BMP-OK，但文字图层倒挂[[]] ▪ DV-崩溃synfig ▪ MPG-崩溃synfig ▪ 。gif文件“，也gif动画 ▪ 。的MIFF碰撞synfig ▪ 。JPG“ ▪ AVI碰撞synfig ▪ MNG“无法创建目标... ▪ 移动“无法创建目标... ▪ EXR-“无法创建目标... ▪ PNG-OK ▪ PPM-OK ▪ YUV呈现一个未知格式文件
BMP	BMP	本地人	是（但文字层上下颠倒）[[]]	是（文字图层纠正在983）	好了，但文字图层倒挂[[]]
DV	DV	encodedv	是	N / A - 不支持Windows下的encodedv	崩溃synfig
FFMPEG	MPG	FFMPEG	它呈现的，MPG，AVI，MOV	与FFmpeg的10464和SVN 934（可能会崩溃不再渲染）	崩溃synfig

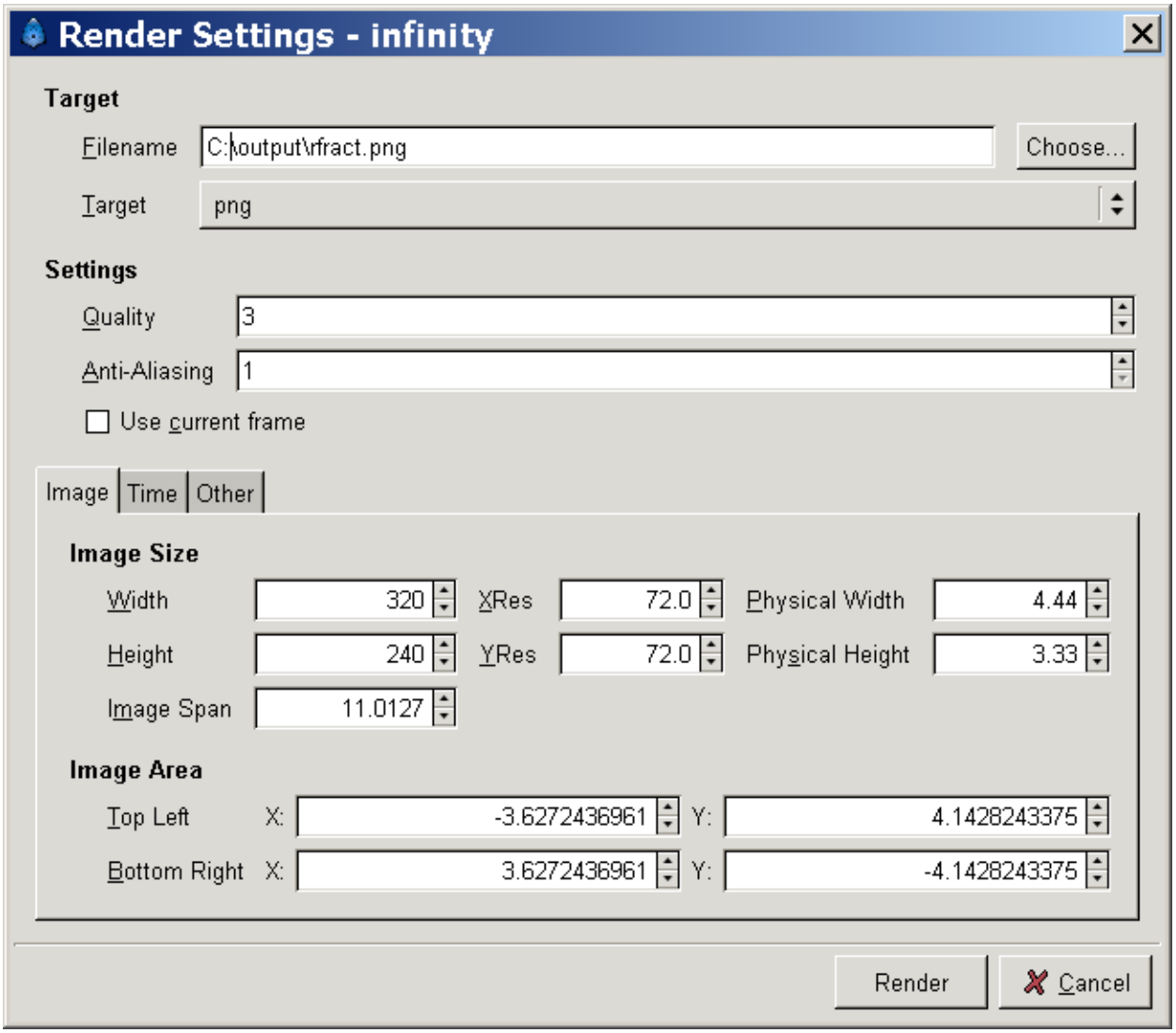
			和FLV		
gif文件	gif文件	本地人	（GIF动画）	（GIF动画）	行
imagemagick的	MIFF	imagemagick的	（但只有最后一帧？）	呈现一个可读的文件已损坏，但图像在建立之前SVN 934。工作在934及更高版本（2007年10月17日）。	崩溃synfig
magick + +	gif文件	本地人	（动画GIF优化）	未知	未知
JPEG	jpg文件	本地人	是	是	行
libav	AVI	使用libavcodec	是的，测试的Ubuntu Feisty（无法在Ubuntu前卫）	N / A - 的libav支持编译的Windows版本。	？
空	N / A	N / A	N / A	N / A	N / A
空瓦	N / A	N / A	N / A	N / A	N / A
开放式EXR	EXR	本地人	是	是	N / A
PNG	PNG	本地*。MPG->	是	是	行
PPM	PPM	本地人	是	是	行
YUV420P	YUV	本地人	是的，但在未知的格式格式	是的，但在未知的格式格式（使用ffmpeg的，我 your_yuv420p_file-sameq your_mpg_file.mpg的）	在未知的格式提供文件

渲染到视频

Synfig在Windows下直接从视频渲染到了一些挑战。

如果你想渲染，英里与ffmpeg以外的任何的，你要保存一系列的图像，动画，静态格式的ffmpeg可以阅读。我建议PNG。虽然你可以使任何大小的图像，如果你要显示你的视频在YouTube *。MPG->，你可能要考虑到这一点，当您呈现。

如果您设置了这样的渲染



图像尺寸 - 宽320 XRES 72.0物理宽度4.44身高240 Yres 72.0物理高度3.33（跨度11.0127

图像区域顶部，左X：-3.67 Y：4.2右下X：3.67Ÿ：-4.2）

你会得到一个系列的PNG文件输出目录。打开命令提示符窗口，cd到那个目录，然后使用ffmpeg，组装这些PNG文件导入到您选择的视频流。例如 -

C：\输出的ffmpeg-R 15-I rfrac％04d.png-F FLV fractal.flv

创建一个Flash视频文件在YouTube上使用的具有相同的帧率。你应该能够提交到YouTube的YouTube服务器，而不需要有重新压缩。

笔记

注1 - libav崩溃genete

是公认的扩展，但它坠毁。请报告，如果它呈现在您的机器上（使用Ubuntu 6.10和SVN 945）。控制台的输出是： `synfig（5882）：信息：渲染目标文件名 ：'/家庭/卡洛斯/视频/ pruebasynfig / RenderTest / AVI-汽车/ RenderTest.avi的延伸：“AVI”`

```
synfig（5882）：信息：'AVI'是一个已知的扩展 - 使用libav“目标”输出＃0，AVI，'/家/卡洛斯/视频/ pruebasynfig / RenderT
  流＃0.0：视频：MPEG4（HQ），YUV420P，480x270，Q = 2-31，925 kb /秒，24.00 FPS（三）
Fallosegmentación（核心转储）
```

注2 - 跆拳道是YUV吗？

YUV文件呈现，但它似乎有一种不兼容的格式。参见控制台输出的时候尽量使用ffmepg转换成一个avi。

```
ffmpeg的，我RenderTest.yuv sameq RenderTest.avi FFmpeg的版SVN-rUNKNOWN，版权所有（c）2000-2004年和
Fabrice Bellard

配置：加入 -  enable-gpl的加入 -  enable-PP了 -  enable-pthreads的 - 启用VORBIS  - 启用的libogg了 -  enable-A5
libavutil版本：0d.49.0.0
libavcodec的版本：0d.51.11.0
libav格式库的版本：0d.50.5.0
建于2006年9月20日0时26分15秒，GCC 4.1.2 20060906（抢鲜）（Ubuntu的4.1.1-13ubuntu2）
无效的图片大小（0X0）
[rawvideo @ 0xb7f47c30找不到编解码器参数（视频：rawvideo，YUV420P）
RenderTest.yuv：找不到编解码器参数
```

我可以观看。YUV动画的。您需要指定它的大小呈现 - 这似乎并没有成为其中的一部分的文件格式：

```
动画尺寸480x270 file.yuv
```

我可以单步通过YUV动画的使用空间挺身而出，BACKSPACE退后一步，通过帧：

```
显示尺寸480x270 file.yuv的
```

我也可以转换成YUV到一个系列的。png文件。这使得文件通过文件23.png 0.png 24帧的动画：

```
转换尺寸480x270 file.yuv将file.png
```

我还发现，ffmpeg的，如果你只需要告诉它的图像尺寸，将愉快地转换为YUV到的AVI：

```
FFMPEG-S 480x270我file.yuv file.avi
```

SVN r980添加标题，以创建。yuv文件，让您不再需要使用它们时指定的大小。- dooglus，2007年10月25日21:50（美国东部时间）

> 嗯，我可以用mplayer播放yuv文件和ffplay。我可以把一个yuv文件到AVI（或任何FFMPEG可以编码）没有告诉视频的大小。我认为这取决于如何ffmpeg的编译时Genete，2008年6月4日11:59（美国东部时间）。

注3 - MNG不能正常工作？

扩展确认，但它显示了这个弹出的窗口消息：*无法创建/家庭/卡洛斯/视频/ pruebasynfig / RenderTest / MNG自动/ RenderTest.mng的目标*。请报告，如果它呈现在您的机器上（使用Ubuntu 6.10和svn 945）

你是怎么被确认的的MNG扩展到吗？默认情况下，该模块没有被构建。你取消它在configure.ac？- dooglus，2007年10月25日10:49（美国东部时间）

> 事实上，它是无法识别。您将有相同的答案，如果你把任何其他未知的扩展。这个目标MNG不应该在这里。我的梦想:) - Genete 16:24 10月25日（美国东部时间）

我渲染在使用svn R973-979固定MNG。你可以测试一下。- dooglus 18:14，2007年10月25日（美国东部时

间）

注4 - 在“自动”（固定在svn的错误）

问题 - 似乎产生BMP（骨形态发生蛋白系列），不管扩展名。

, Synfig只检查被选为第一时间自动延长 - r941固定。

R975改变了一些意外的的默认渲染目标（例如，它使用ImageMagick的，而不是内置的。）。r984把它放回去，因为它是。- dooglus，2007年10月25日21点52分（美国东部时间）

注5 - 错误的。bmp（固定在svn）

R965或更新的版本，看看倒的文字错误是固定的，请重新测试。

注6 - 如何使电视格式

如果您需要提供的东西的最终格式不具有方形像素，PAL或NTSC DV等的剧照（png格式），您可以使用下面列出的方法。

0）选择PNG格式的，否则你会

1）当您编辑使用方形像素synfig（1024x576分辨率为PAL 16:9 768x576（PAL 4:3。Pixelgeek计算这是用于合成958x540，720x540 SD NTSC）

2）只要在渲染之前，在画布属性 - >其他 - >锁和链接，设置复选框的图像的看点和图片跨度，并取消选中像素纵横比（根据synfig版本，这可能是“文件”|“渲染”选项“对话框，在至少是我）

3）图像设置改回

4）更改分辨率720×576 PAL 720 * 480 NTSC

5）渲染

这应该剧照与权利“像素纵横”。使用正方形像素的PC上观看时，就会出现一个圆圈，椭圆形。正确的pixelaspect的电视上观看时，圆将成为一个圆。

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Render_options&oldid=11791 “

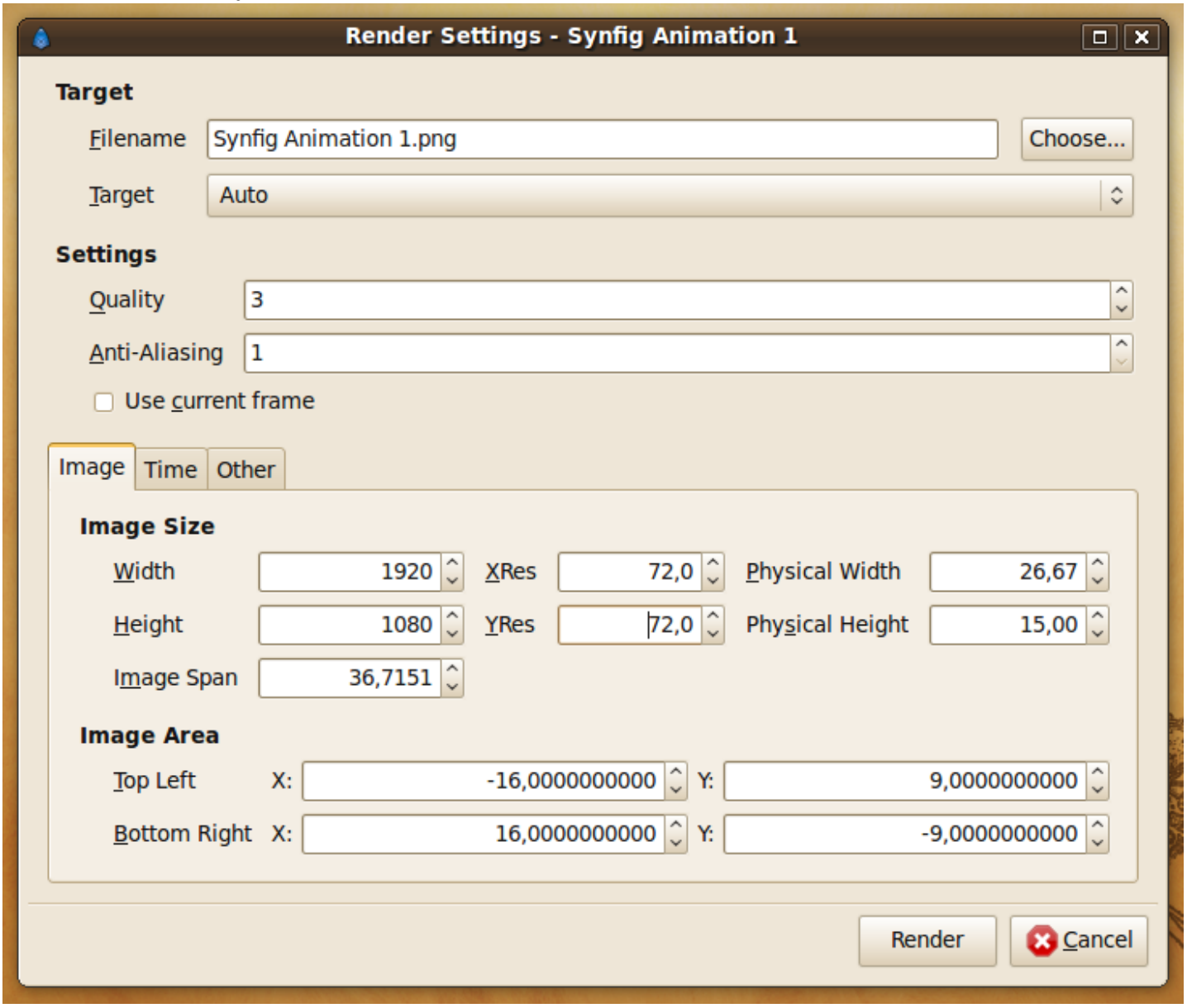
- 这页的最后修订在2010年3月9日，23:37。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

渲染对话框

从Synfig工作室::文档

语言：	**英语** • 法语

渲染“对话框可让你渲染动画。它可以达到通过画布菜单插入符号 “<文件>→”渲染“。
让我们在深入了解它。

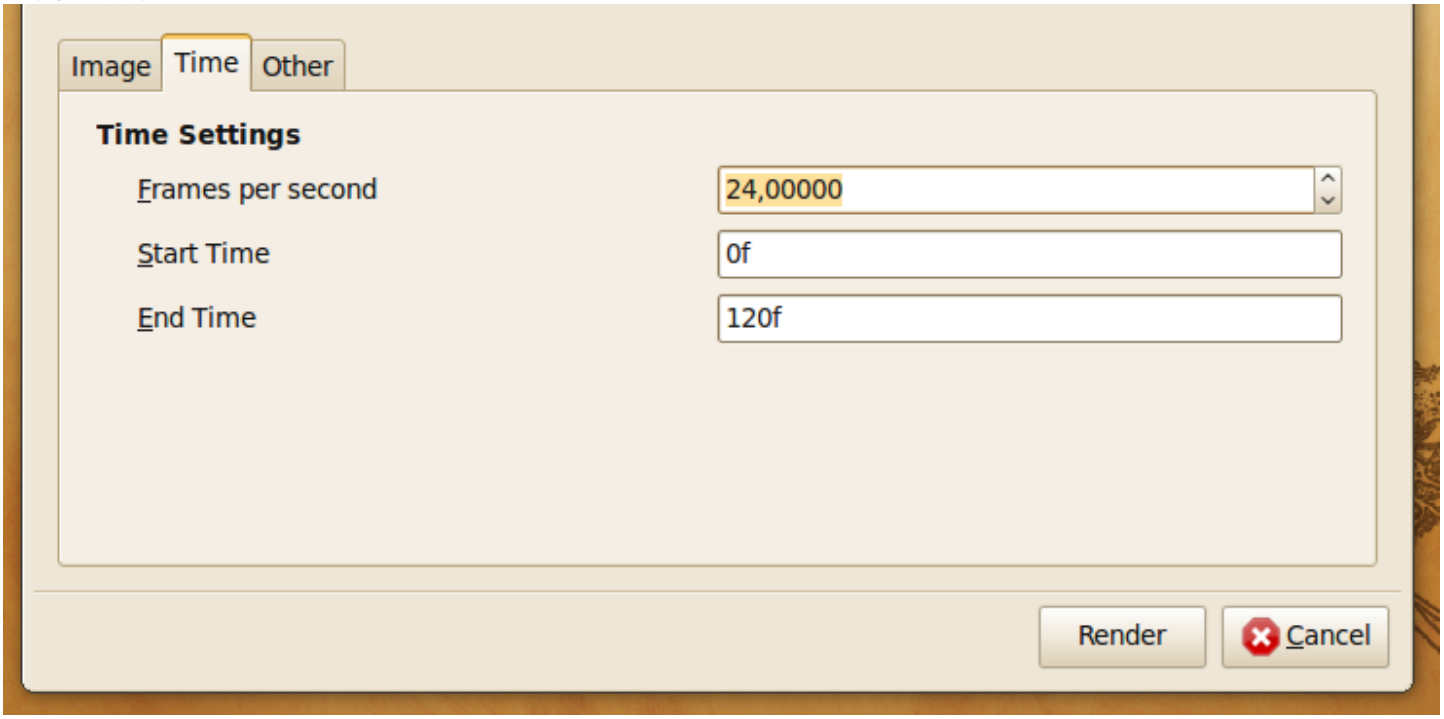


- 目标
 - 文件名 - 在这里你可以设置所需的输出文件名，自定义路径来渲染。
 - 目标-设置输出格式。在“自动”格式的文件名 后缀决定。如果没有PNG格式是默认的。
- 设置
 - 质量 - 设置的渲染质量。1是最高质量的，但渲染时间最长的。9是最低的质量，但渲染速度更快。0甚至低于9和，似乎禁用APHA渠道。默认质量为3。
 - 抗锯齿 - 抗锯齿的设置。接受1到31之间的值，但上述3个值是非常微妙的改进和难以察觉。较高的值也增加了相当大的渲染时间。
 - 使用当前帧 - 这打勾只有一帧被渲染，当前的一个。

然后，有三个标签，我们开始与**图像选项卡**

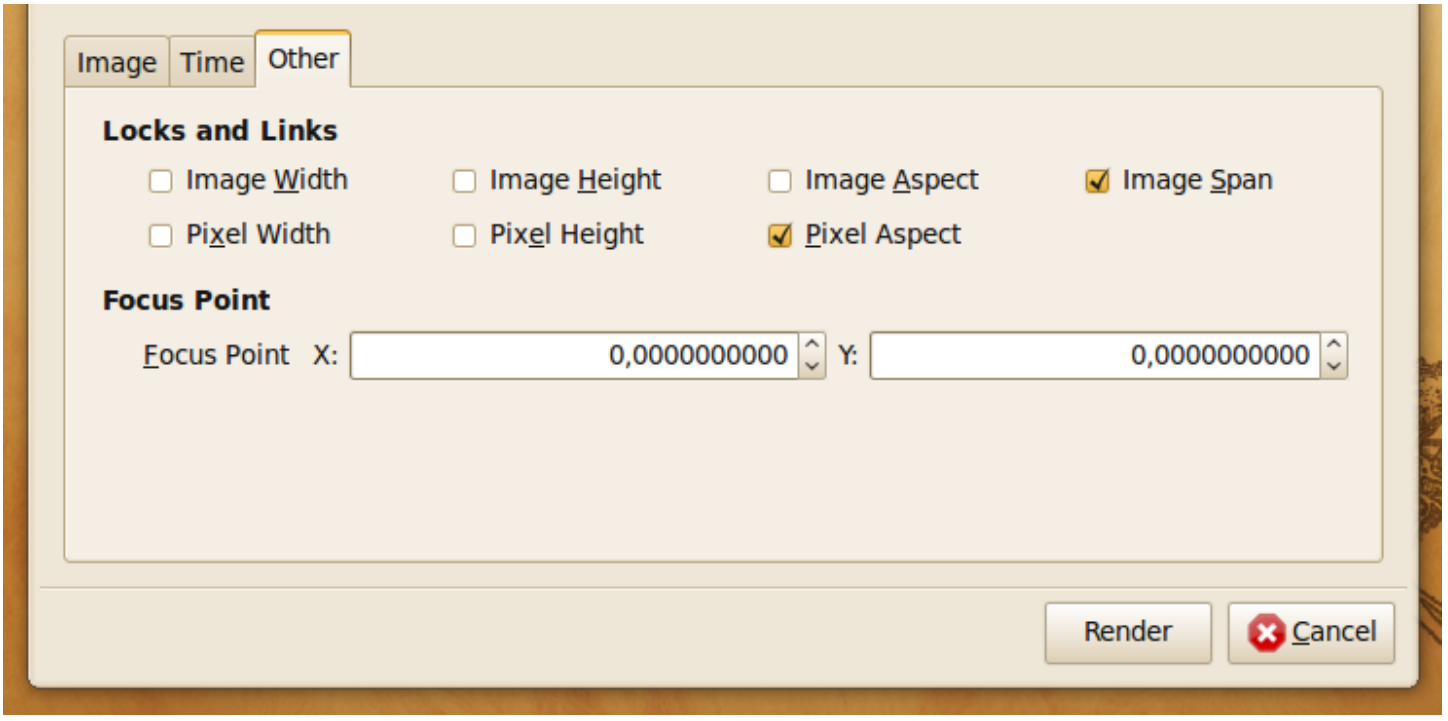
- 图片大小
 - 渲染的宽度 - 宽度（以像素为单位）。
 - 高度 - 以像素为单位设置高度的渲染。
 - XRES - 设置水平分辨率的渲染。
 - YRes - 设置垂直分辨率渲染。
 - 身体的宽度 - 物理打印尺寸的渲染。（宽/ XRES计算）。
 - 物理高度 - 设置的物理打印尺寸的渲染。（从高/ YRes计算）。
 - 跨度 - （？）
- 图片区 - 设置工作区要呈现的部分。
 - 左上X :/ Y： - 设置离开工作区顶部开始渲染。
 - 右下X :/ Y： - 将在工作区右下角的开始渲染。

时间选项卡



- 时间设置
 - - 集渲染帧每秒的帧率。只适用于渲染电影文件，而不是图像序列。
 - 开始时间 - 设置你的时间线呈现顺序将开始。
 - 结束时间 - 设置在你的时间线呈现顺序将结束。

“其它”标签



- 锁和链接
 - 图像宽度
 - 图片高度
 - 图像纵横
 - 图片跨度
 - 像素宽
 - 像素高的
 - 像素宽高比
- 焦点
 - 焦点X :/Ÿ：

语言：	**英语** • 法语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Render_dialog&oldid=16434 “
类别： 对话框

- 这页的最后修订二年十一月二十八日，在13:37。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

Sif2svg

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

内容

- 1 这是什么？
 - 1.1 目的
 - 1.2 先决条件
 - 1.3 转换一个的Synfig文件到一个SVG
 - 1.4 结果
 - 1.5 限制

这是什么？

它使用一个XSLT 2.0的Synfig XML样式表，将SVG XML。

目标

将Synfig动画的出口成SVG文件。

先决条件

1. 请确保你有一个XSLT处理器（xsltproc的，Firefox等）
2. 从这里 (http://www.linkmauve.fr/dev/synfig/sif2svg/) 下载sif2svg.xsl (http://www.linkmauve.fr/dev/synfig/sif2svg/)

转化一个的Synfig文件到一个SVG

输入下面的的命令（SVG文件的路径替换your_output.svg）：

```
xsltproc的sif2svg.xsl your_input.sif> your_output.svg
```

导致

如果转换已经成功，结果将写入到文件your_input.svg的，在当前文件夹中。在Inkscape或Firefox，或任何你可以打开这个文件。

限制

- gunzip解压，压缩：Synfig文件（sifz）必须第一个。
- 不支持所有的SIF元素，所以它可能有很多的glitchs。

语言：	**英语**

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Sif2svg&oldid=8705 “

- 这页的最后修订在2009年6月5日，19:26。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

设置对话框

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • ROMANA“

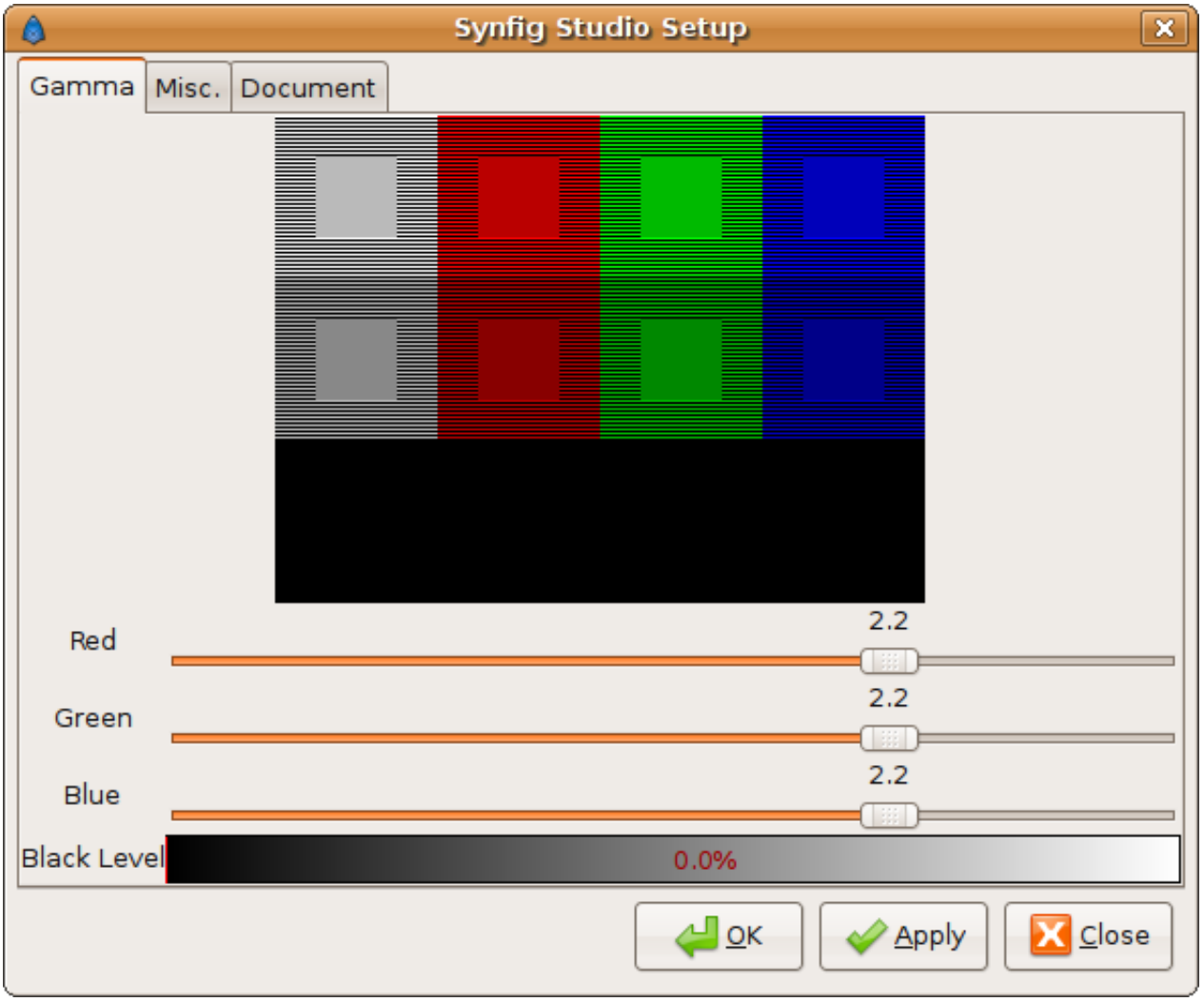
内容

- 1 目的设置对话框
- 2 伽玛标签
- 3 杂项“选项卡
 - 3.1 时间格式
 - 3.2 单位制
 - 3.3 最近使用的文件
 - 3.4 自动备份时间间隔
 - 3.5 浏览器命令
 - 3.6 视觉线性颜色选择
 - 3.7 限制真正的价值鸭子右上象限
 - 3.8 只使用一个线程（仅适用于Windows）
- 4 文件“选项卡
 - 4.1 新文件的文件名 前缀
 - 4.2 新建文档X和Y尺寸

目的设置对话框

允许用户设置某些属性和偏好，通过在全球范围内的应用程序和使用的所有打开的文档或打开设置对话框。组织的有意义的群体中允许修改属性或首选项“选项卡设置对话框。

伽玛标签

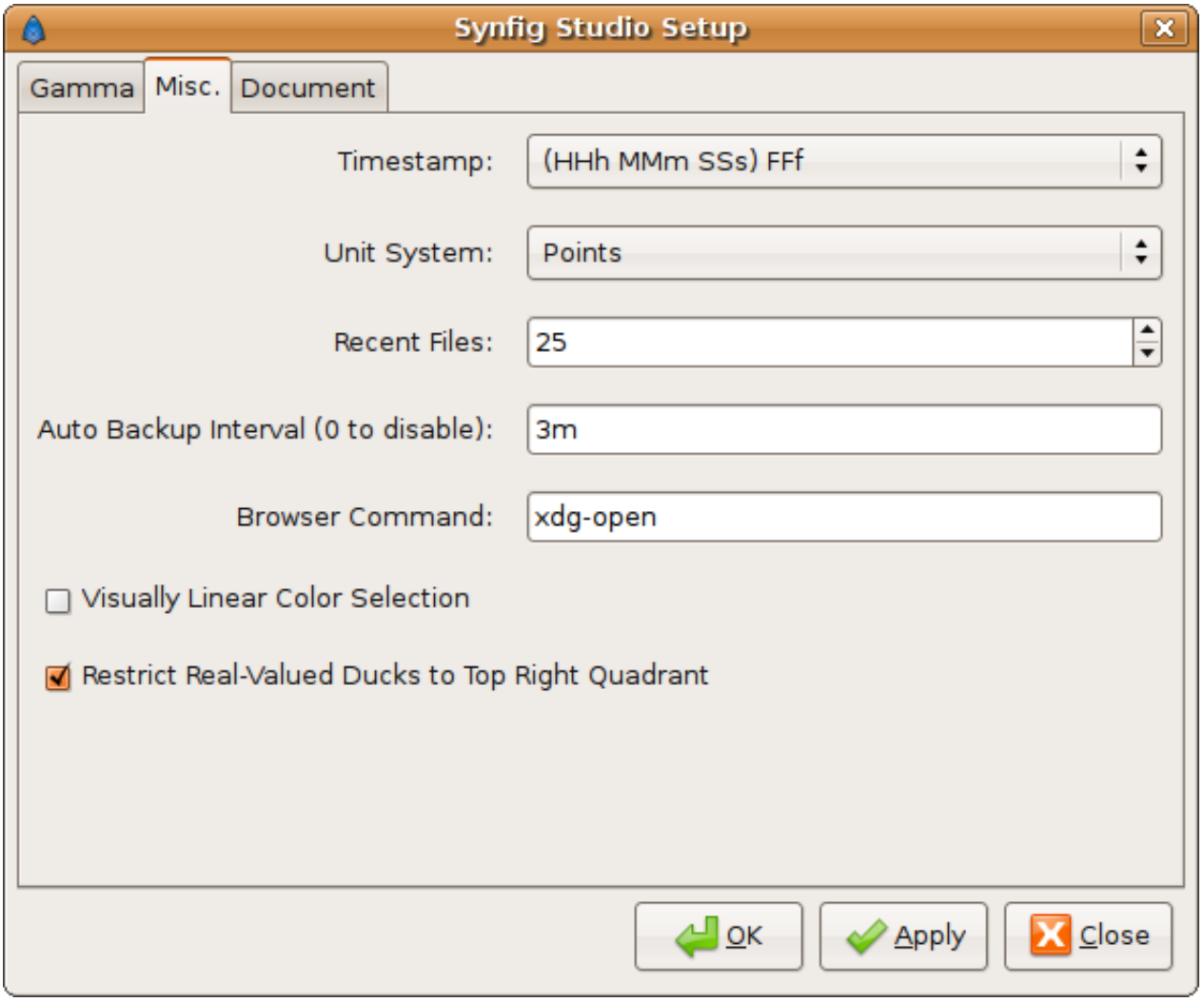


伽马“选项卡，同时编辑文档的管理控制如何在Synfig Studio中的颜色表示。有一个的伽马模式图的顶部上，让用户在视觉上知道如何修改伽马看起来会在彩色空间。

在中间有三个颜色滑块来控制的伽玛为每个单独的通道。这些滑块的默认值是2.2对于每种颜色。根据你必须在你的显示器或输出装置的伽玛调整，你可能想改变这些值，是更合适的。

下面这些滑块有一个黑电平选择。它是用来校准输出设备，显示黑色的颜色为黑色。在大多数情况下，你会需要这个值设置为0.0。

杂项选项卡



此选项卡组的一些杂项的应用程序的全局首选项。他们都将影响到新文件打开或创建后，他们已改变。

时间格式

这个选择菜单中可以设置时间格式在应用程序中使用。它会影响你在Synfig Studio中看到的所有的时间参数和信息显示。虽然国内所有的时间值存储为秒，你可以看到其他格式的时间：

- HH：MM：SS.FF. 这是一个固定的格式显示的时间以小时：分钟：seconds.frames有两个显着的数字最低。的例子：123:45:58.13，00:00:04.23
- （HHH MMM SSS）FFF **默认**。这是一个灵活的格式，将使用所需要的空间来显示的时间使用正确的导出单位。例如：123H45米58S 13F，23F 4S。请注意，第二次只使用需要的导出单位（秒）不使用几分钟或几小时内，如在前面的类型。
- （HHhMMmSSs）FFF。这其中的工作原理完全像以前的人，但在一个更紧凑的格式（无空格）。例如：123h45m58s13f，4s23f。
- HHH MMM SSS FFF。这是默认的，但在一个固定的格式，如第一个。例子：123H 58S 13F45米，00H00米04S 23F。
- HHhMMmSSsFFf。我想你可以想像如何做这一个工程。例如：123h45m58s13f，00h00m04s23f。
- FFF。这一个显示所有的时代帧。（这里有一个bug，因为它不能正常工作）的例子：10693405f，119F，假设设置为24帧每秒。

单位制

此下拉列表允许在打开或创建的任何文件，用户将要使用的单位系统改变了全球的偏好。虽然所有的向量尺寸存储在内部synfig为单位的，有单位转换到其他系统，使编辑更友好的或适当的值，用户从模型。可用的单元系统：

- 点（pt）
- 单位（U）
- 像素（px）
- 英寸（in）
- 米（m）
- 厘米（cm）
- 毫米（mm）

单位制行动起来，知道这些单位之间的等价关系。

最近使用的文件

这种旋转按钮，输入框允许用户定义多少时，将显示最近的文件工具箱 “>”文件>最近打开的文件菜单选项被选中。最大值被设置为50，最低为1。默认值是25。

自动备份时间间隔

Synfig工作室可能会崩溃（最近一个罕见的事情），你可能已经失去权力或杀死任何理由的程序。Synfig Studio的一个安全副本的当前工作文件，并要求恢复其下一次您运行该程序。它可以被设置为1秒到最低限度，和不具有最大。将其设置为0以禁用自动备份。默认值是3米。

浏览器命令

这个输入框允许用户选择的名称您的首选浏览器。设置有名称的二进制Synfig Studio的执行需要调用外部浏览器（例如点击帮助菜单项时）。类似Unix的系统的默认值是“XDG-开放”和“开放”为Windows和MacOS。

视觉线性颜色选择

这个维基百科的 (http://en.wikipedia.org/wiki/RGB_color_model#Nonlinearity) 文章谈到如何彩色输出是非线性的，如果是黑色的，100是白色的，50只有约22％的亮度的白色，而不是你所期望的50％。

在Synfig Studio中有一个选项（默认情况下），以确保50，如果你问，你得到50％的亮度白色。

如果您关闭此选项，一切都将回到其非线性的，但奇怪的舒适和熟悉的模式。

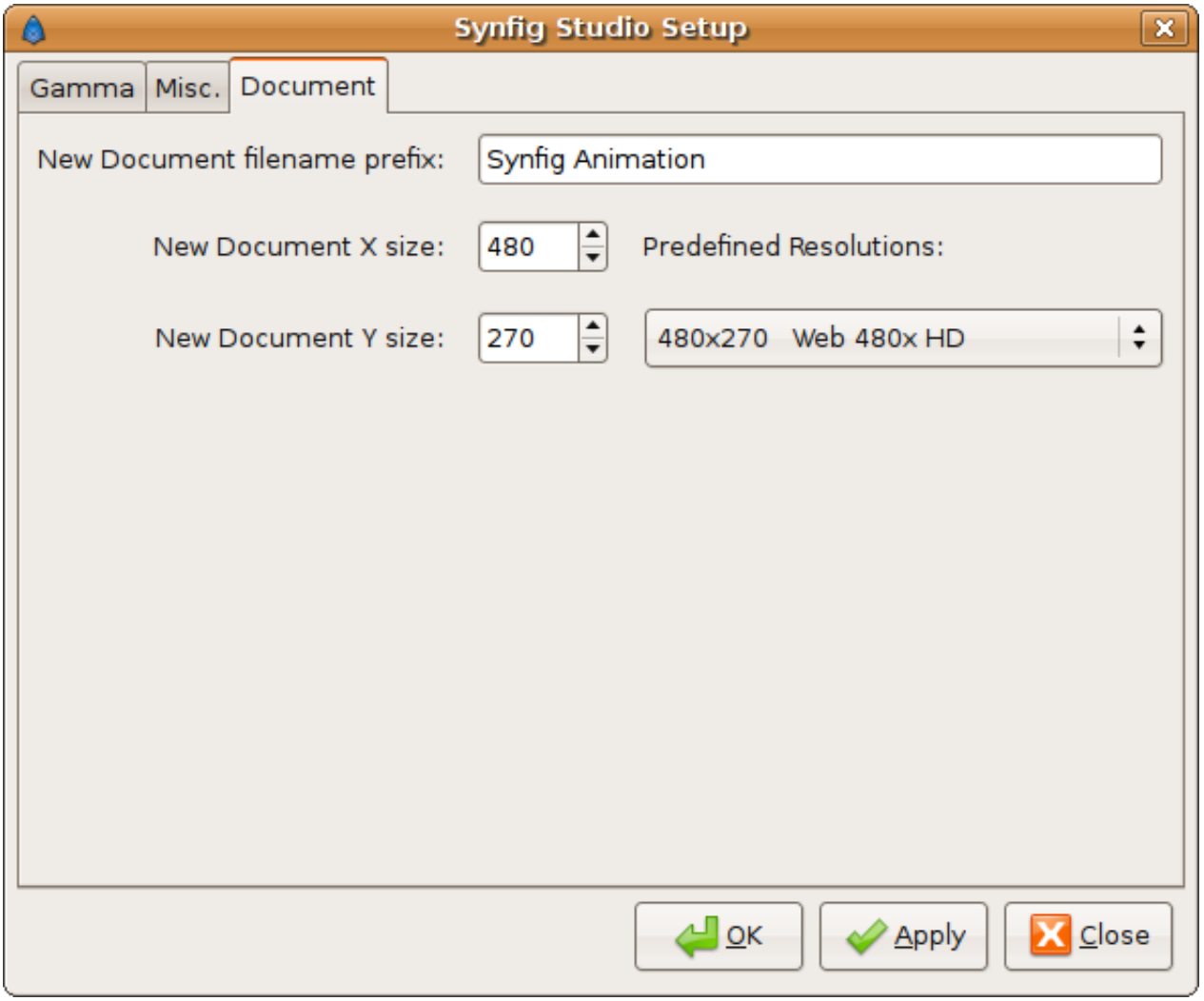
真正的价值鸭子限制右上象限

这是一个功能，使操作的实际价值的鸭子更容易在某些情况下。真正的价值鸭子，它可以管理任何形式的实数（如果它在该层接口）实现的。例如，圆的半径是由一个真正的价值鸭。这种鸭子的轮廓宽度控制。如果你必须设置为0.0的真正价值到底它变得尤其是很难做到的真正价值鸭的正常行为。如果你设置这个参数，鸭的位置被限制在右上象限的二维空间。在这种方式中，您可以设置任意数量的真正的价值，也很容易达到0.0只鸭拖到左下角的一部分，你的二维空间。

只使用一个单一的主题（仅适用于Windows）

检查时，此选项有义务渲染器只使用一个线程来执行在屏幕上渲染的场景。保持这使得在Windows平台上执行的Synfig Studio中的稳定性。取消选中此选项会导致程序挂起或崩溃更频繁。

文档“选项卡



此选项卡组的一些文件的应用程序的全局首选项。他们都将影响到新文件打开或创建后，他们已改变。

新文件的文件名前缀

此选项用于设置在Synfig Studio中新创建的文件的前缀。一个序列号，从1开始，Synfig Studio的会话中的每一个新创建的文件将被添加到它的。这是特别有用的，如果你工作在一个项目中有一些文件。

新的文件X和Y尺寸

在那些旋转按钮项中，您可以设置首选的X和Y尺寸以像素为单位的新创建的文档。如果你的工作具有一定的决议案，并希望保持所有的文件完全一样，没有繁琐的任务编辑每个新创建的文件的特定尺寸的，这是非常有用的。图像区域（单位）计算相应的像素和单位之间的对应关系（60像素= 1个单元）。默认值是X = 480，Y = 270像素。

还有一个下拉列表中预定义的决议，根据数码行业的标准。默认分辨率为480x270的Web 480X

HD“。

语言：	英语 • ROMANA“

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Setup_Dialog&oldid=15411 “
分类： 对话框 | 文件菜单（工具箱）

- 这页的最后修订在2012年3月19日，14:13。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

单位制

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

选择“ 工具箱 “>”文件“>” 设置“ >杂项“。让您设定装置的系统，选择：

- 单位（U）
- 像素（px）
- 点（pt）
- 英寸（in）
- 米（m）
- 厘米（cm）
- 毫米（mm）

转换：

- 1厘米= 0.01M = 10毫米
- 1英寸= 2.54厘米
- 1英寸= 72pt
- 1U =（以像素为单位的图像宽度）/（图像区域的宽度）像素
- 1英寸=（水库）PX

默认的文档是480×270像素，并且具有从（-4,2.25）至（4，-2.25），给8×4.5单位的图像区域，所以缺省情况下，1个单位的图像区域的是480/8 = 60像素。

在一个XRES = YRes = 36，1英寸= 72pt = 36px = 0.6u。

在一个XRES = YRes = 72，1英寸= 72pt = 72px = 1.2u。

再比如，连接所有7个单位：

```
72 DPI: (1米=百厘米=千毫米= 39.37in = 2834.65pt)=(2834.65px = 47.24u)
36 DPI: (1M =百厘米=千毫米= 39.37in = 2834.65pt)=(1417.32px = 23.62u)
```

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Unit_System&oldid=10437 “

- 这页的最后修订在2009年9月8日，07:25。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一

个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

图片尺寸

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Image Dimensions

提供更好的翻译建议

免责声明：本网页的内容[redacted]个人的想法，投光位到synfig的图像尺寸处理。

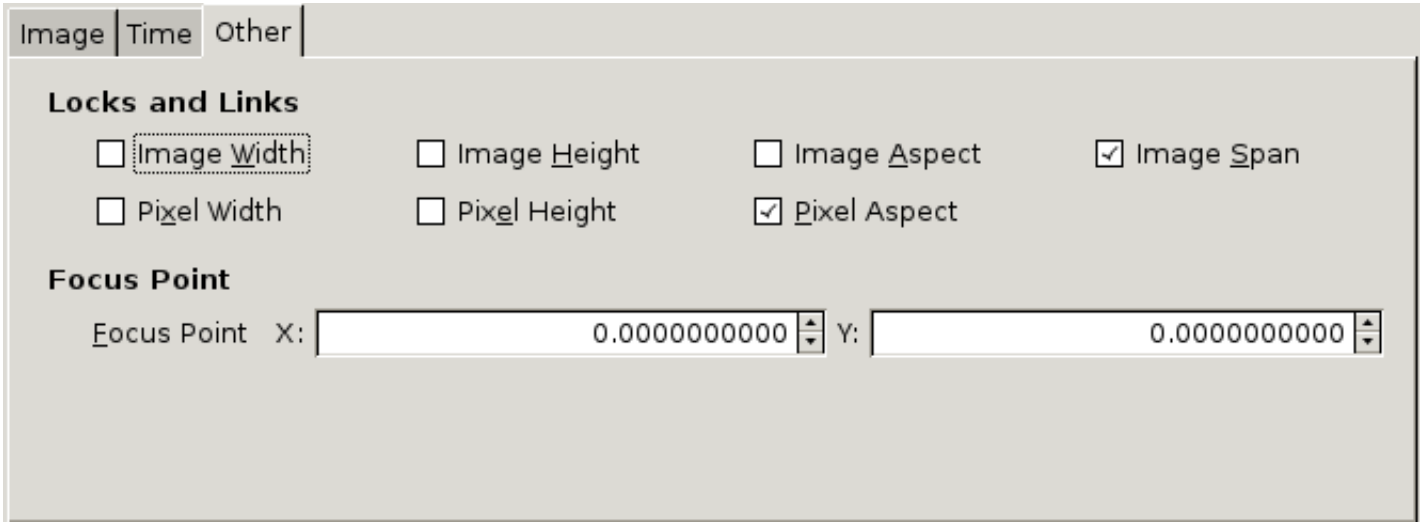
内容

- 1 描述领域的“画布属性”对话框中
 - 1.1 的*其他*“选项卡
 - 1.2 的*图片*“选项卡
- 2 影响的图像区域
- 3 满分比图像区域可能的预期效果
- 4 功能收藏，以简化跨文件
- 5 另见

描述字段的画布属性“对话框

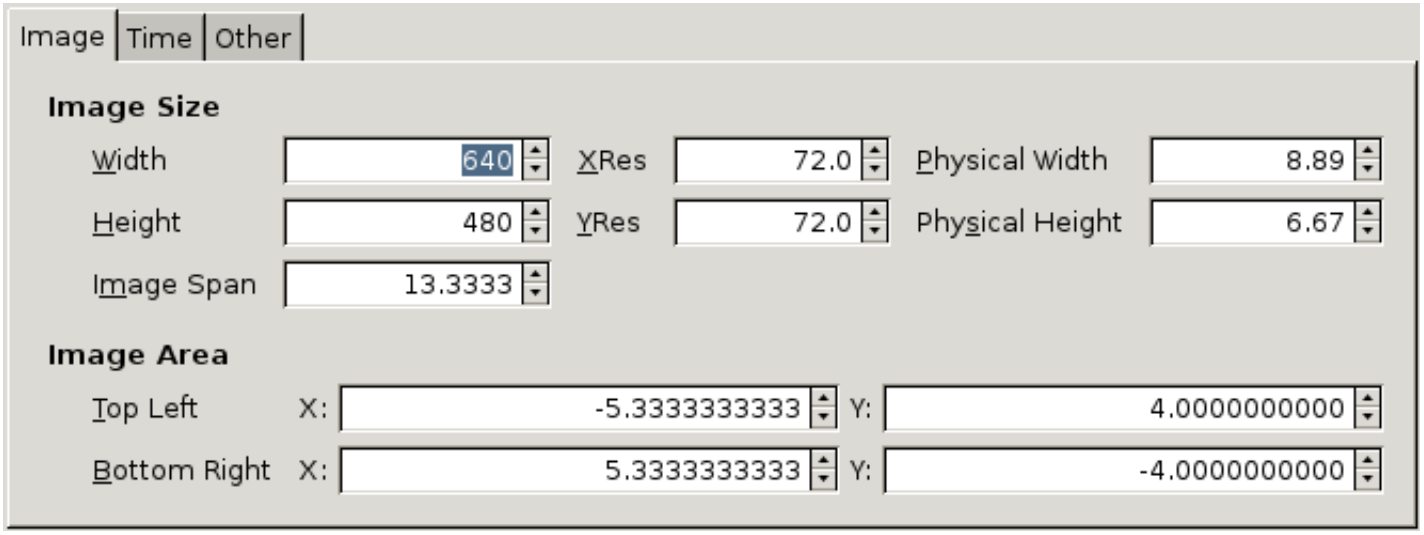
用户访问图像尺寸的画布属性“对话框。

“ *其他* “选项卡



这里的一些属性可以简单地被锁定（例如，他们不能改变）和链接（这样的变化在一个项目中同时改变其它项目的）。

“ *图片* “选项卡



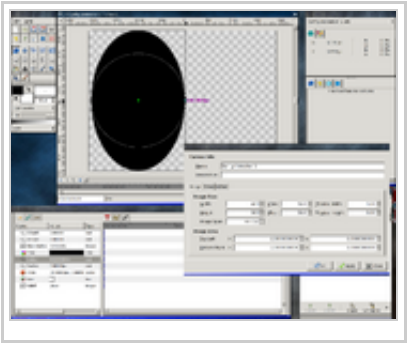
显然，这里的图像的尺寸可以被设置。似乎有三个基本组字段编辑：

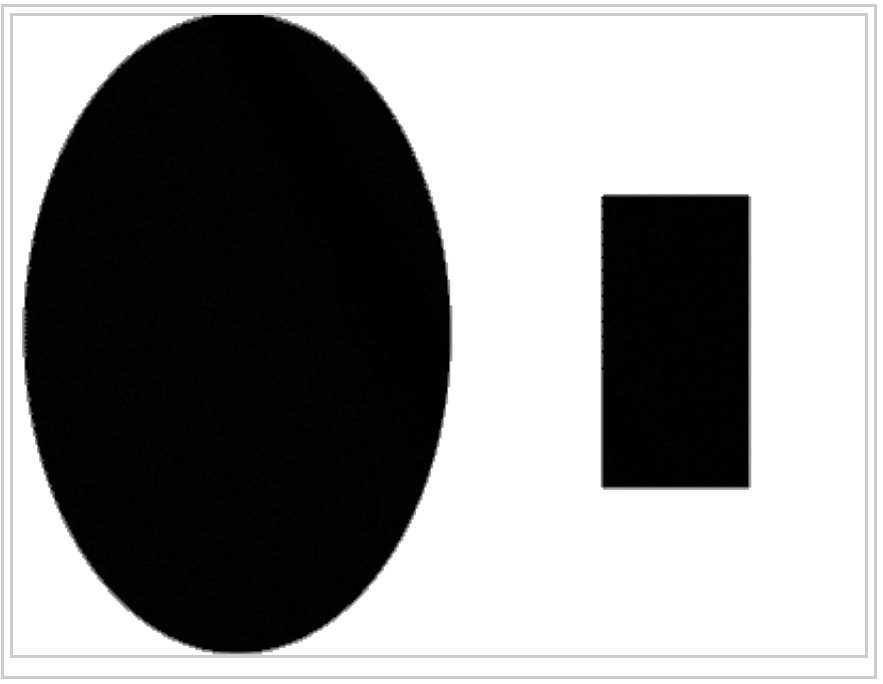
屏幕上的大小（？）
: 字段*宽度*和*高度*告诉synfigstudio的多少像素的图像将覆盖100％的缩放级别。

的物理尺寸
: 应该告诉一些物理媒体上的形象是多大的物理宽度和高度。这可能是打印时纸张上的图像，或也许甚至在投影片或电影。不是所有的文件格式可以保存这个出口/渲染图像。

神秘的*图像区域*
: 给出的两个点（左上角和右下角），还定义了图像范围（毕达哥拉斯：\ scriptstyle \ {跨度} = \开方{\增量x ^ 2 + \增量Y ^ 2} < / math>的）。似乎是该单元而不是像素，而是*单元* s，这是在60像素，每个像素的。如果比的图像尺寸和图像区域的尺寸，例如界将出现一个椭圆形（见图片）。这些设置似乎影响大的*图像尺寸*像素被渲染。这可能是有用的，当一个人有处理非方的输出像素。

图像区域的影响





不知怎的，似乎要保存的图像区域设置图像之间进行复制和粘贴，请参阅错误＃2116947 (http://sourceforge.net/tracker/index.php?func=detail&aid=2116947&group_id=144022&atid=757416) 。

可能的预期的效果比图像区域

正如上面提到的，不同的比率可能需要然后输出时，需要指定以像素为单位，但这些像素是不是正方形。这可能会发生几种类型的媒体，如视频编码的一些PAL格式的DVD。为进一步阅读，看维基百科 (http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_aspect_ratio) 。

不过，这可能是共识，显示在屏幕上的图像编辑时应该尽可能地查看时，最后的观众。所以，当指定一个不同的输出分辨率*渲染*时间很可能是想，synfigstudio（对于大多数的显示器）显示正方形像素，即界要留圈。

整个文件，以简化工作特点愿望清单

参见

解释 (http://www.mail-archive.com/synfig-devl@lists.sourceforge.net/msg01514.html) 的synfig-dev邮件列表dooglus (http://www.mail-archive.com/synfig-devl@lists.sourceforge.net/msg01514.html) 。

语言：	英语

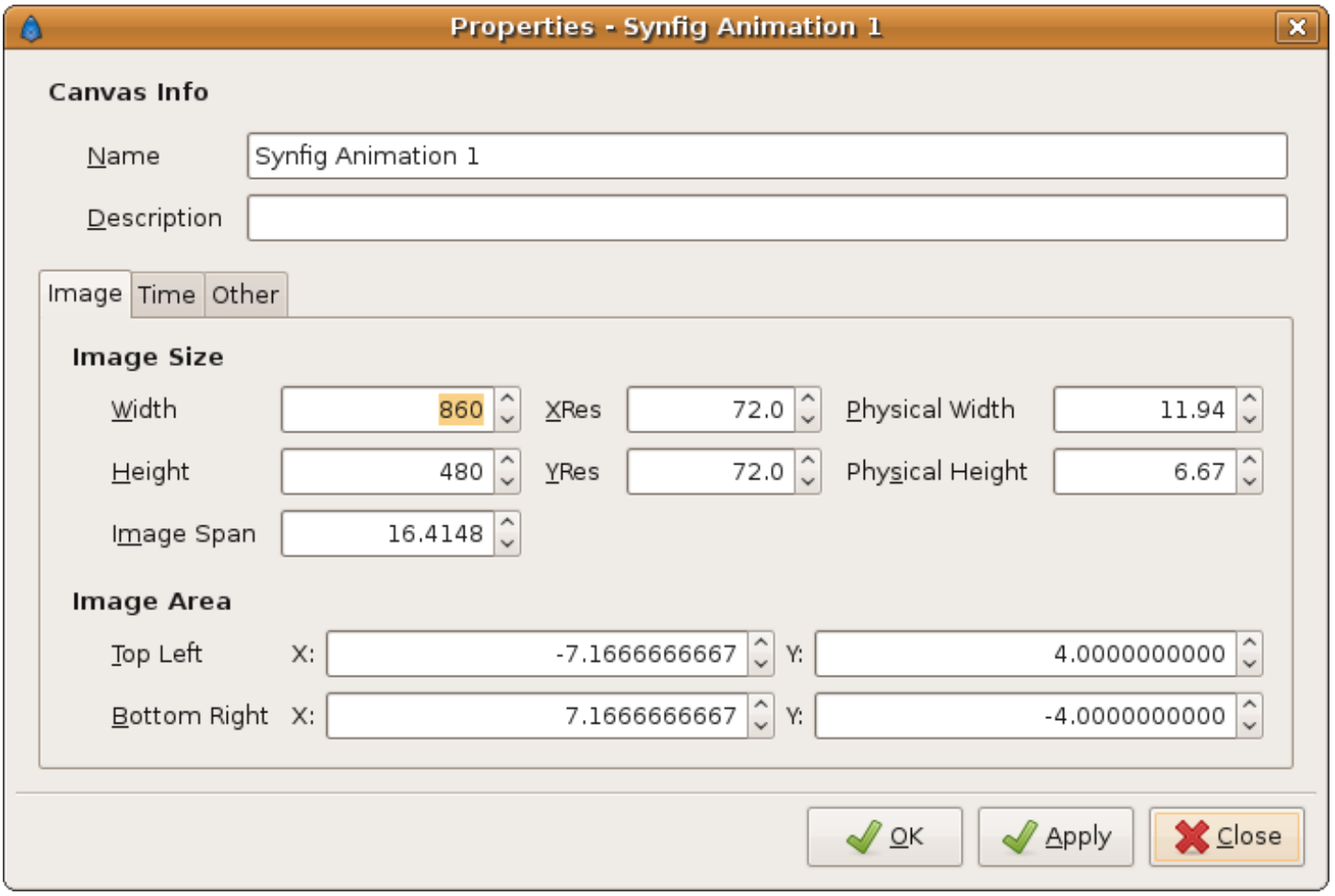
取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Image_Dimensions&oldid=15412 “

- 这页的最后修订在2012年3月19日（星期五）15:18。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

画布属性“对话框

从Synfig工作室::文档

语言：	英语



这画布属性“对话框中使用的主画布上建立的属性。如果你已经定义了 SYNFIG_ENABLE_NEW_CANVAS_EDIT_PROPERTIES 环境变量，那么这将自动显示当您启动一个新的项目。要更改这些参数，而工作的一个项目，去的插入符号“菜单，选择“ 编辑 “，然后单击”属性“。或者，您也可以使用键盘快捷键 F8。

在主对话框中，您可以设置：

1. Canvas作品信息：
 - 名称
 - 描述

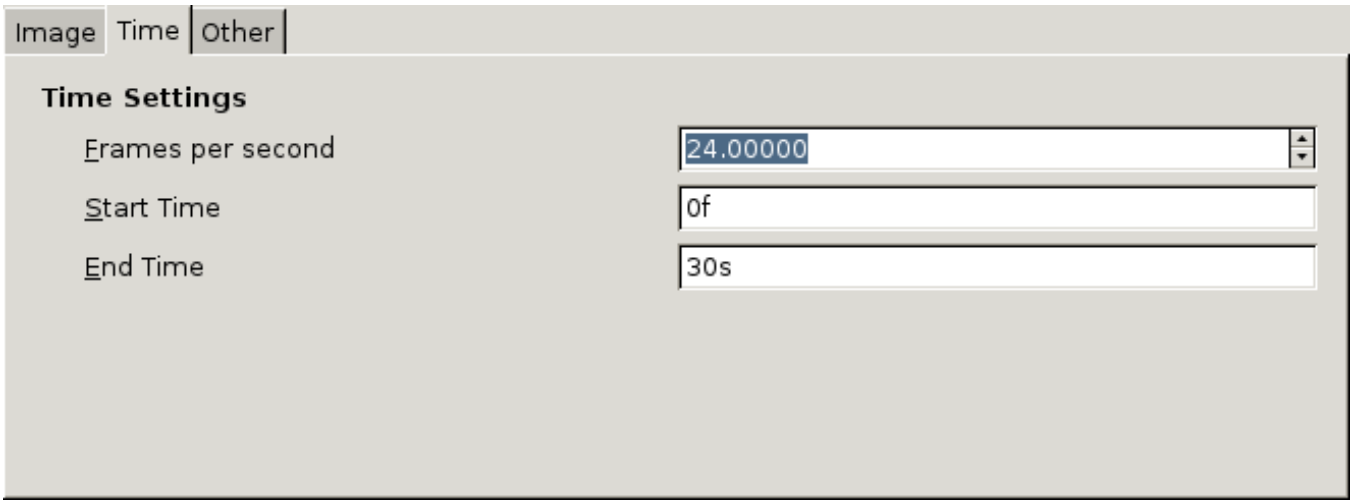
在“ **图片** “选项卡中，你可以设置：

1. 图片大小：
 - 宽度
 - 高度
 - X分辨率
 - Y分辨率
 - 物理宽度

- 物理规格高度

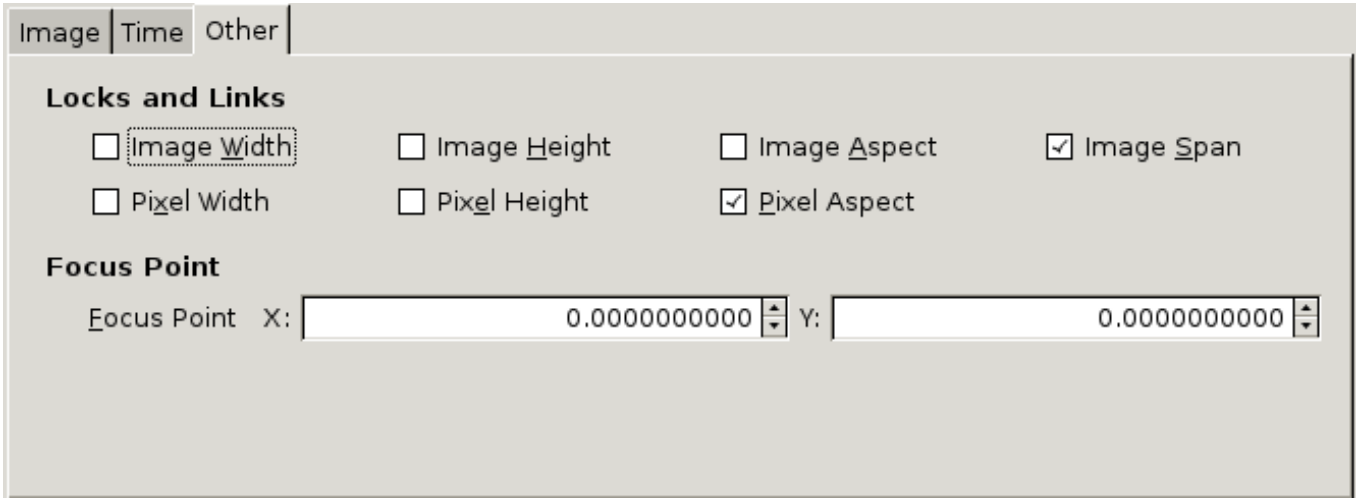
2. 图像区域：
 - 左上（X，Y）
 - 右下（X，Y）- 相对于中心的坐标参数定义的左上角和右下角的画布角落。

在“ **时间** “选项卡中，你可以设置：



1. 时间信息：
 - 帧每秒
 - 开始时间（秒）
 - 结束时间（秒）

在“ **其他** “选项卡上，您可以设置：



1. 锁和链接：
 - 图像宽度
 - 图片高度
 - 图像纵横
 - 图片跨度
 - 像素宽
 - 像素高的
 - 像素宽高比
2. 其他：
 - 焦点

请注意，由于此对话框中造成混乱，甚至在一些非常有经验的人，在这里一些非官方的想法，关于图像尺寸。

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Canvas_Properties_Dialog&oldid=15406 “
类别： 对话框

- 这页的最后修订在2012年3月19日（星期五）12:41。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

环境变量

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

环境变量

可以设置一些环境变量影响的行为Synfig Studio的：

变量	描述
SYNFIG_DISABLE_AUTOMATIC_DOCUMENT_CREATION	如果没有文件被指定运行时synfig，它会创建一个新的空白文档，除非这个变量被设置。
SYNFIG_ENABLE_NEW_CANVAS_EDIT_PROPERTIES	“ 画布属性“对话框中创建一个新的文档时，将只显示，如果这个变量被设置。
SYNFIG_DISABLE_OPTIMIZE SYNFIG_DISABLE_OPTIMIZE_TRANS SYNFIG_DISABLE_REMOVE_DUPS	这三个变量设置时，禁用magick + +模块的GIF动画的优化过程中的各个步骤。即：禁用优化完全透明的像素禁用优化，并分别禁用删除相邻的重复帧。
SYNFIG_DISABLE_DRAW SYNFIG_DISABLE_POLYGON SYNFIG_DISABLE_SKETCH	这些都可以用来禁用命名的，从工具箱中的工具。
SYNFIG_ENABLE_WIDTH	如果设置，这使得宽度工具箱中的工具（主要是打破）。
SYNFIG_TIMETRACK_HEADER_HEIGHT SYNFIG_TIMETRACK_ROW_HEIGHT	这些被用于改变的标头和行高在timetrack面板。这有时需要排队timetrack面板行参数面板的行。
SYNFIG_DISABLE_POPUP_WINDOWS	当设置，这使得闪屏，“请等一下，”像常规的窗口 - 即弹出窗口。它们可以被最小化，并且被其他窗口覆盖。
SYNFIG_DISABLE_TILE_RENDER	设置时，总是渲染工作区使用扫描线渲染器，而不是被分解成单独呈现的小广场砖。这是覆盖SYNFIG_FORCE_TILE_RENDER。
SYNFIG_FORCE_TILE_RENDER	设置时，总是渲染工作区使用tile渲染，而不是呈现一个单一的块中。这将覆盖SYNFIG_DISABLE_TILE_RENDER。（SVN r2180中添加）
SYNFIG_SHOW_TILE_OUTLINES	对于调试，绘制一个红色的轮廓线每瓦时使用tile的渲染。
SYNFIG_ENABLE_POPUP_MENU_IN_ALL_TOOLS	允许右键单击上下文菜单中使用的各种工具的状态。
SYNFIG_MODULE_LIST	指定动态模块加载列表。
SYNFIG_ROOT	指定的路径的synfig资源。它应该是目录包含了共享/像素映射/ synfigstudio的/ - 通常是/ usr的/ usr /本地。
SYNFIG_TOOLS_CLEAR_SELECTION	当设置，取消选择所有图层，然后再创建一个新的图层中的任何工具（除绘图工具，它总是会留下层选择，以使鸭子可以链接

	到）。
SYNFIG_TRANSIENT_DIALOGS	某些窗口管理器无法关联synfig的面板工具箱中。设置此可以提供帮助。这似乎在Windows上也工作得非常好，防止板占用空间任务栏上的，但要小心，不要最小化的面板，它可能会导致问题。
SYNFIG_DEBUG_DESTRUCTORS	记录序列的破坏，走时收下来的东西。
SYNFIG_SHOW_FULL_TIME_ON_FOCUS	当编辑时间字段的完整格式的时间，即开始。“0H0米1秒0F”，而不是“1”。
SYNFIG_WINDOW_POSITION_X_OFFSET SYNFIG_WINDOW_POSITION_Y_OFFSET	加入于每个面板的存储位置时，工作室启动。用来打击像素像素漂流发生的一些窗口管理器。
SYNFIG_SHOW_CANVAS_PARAM_WAYPOINTS	在PasteCanvas层，显示航点的画布参数本身，而不是在画布上，是该参数的值。实验研究。从SVN r1628。
SYNFIG_KEEP_ABORTED_DRAW_LINES	在绘图工具，如果你犯了一个非常快的行程，它不使用。Studio永远离开未使用的行程显示，直到一个较长的行程。SVN r1689改变了这一切，使这些短杆会立即隐藏。设置这个变量恢复到以前的行为。
SYNFIG_DISABLE_OPTIMIZE_LAYER_TREE	在开始呈现树层之前，Synfig使优化副本层树，省略目前有任何层的量为0。我们的目标是使渲染速度更快，但它可能会引入到应用程序中的一些不稳定的情况。这个变量设置为禁用的优化步骤。

在旧版本的工作室，多边形，绘制，草图工具，默认情况下禁用。下面可以用来以重新启用出口
`SYNFIG_ENABLE_POLYGON = 1` 出口`SYNFIG_ENABLE_DRAW = 1` 出口`SYNFIG_ENABLE_SKETCH`的`= 1`和 出口
`SYNFIG_ENABLE_WIDTH = 1`

建议初始值时，试图尝试排队timetrack的和参数面板：`SYNFIG_TIMETRACK_ROW_HEIGHT`出口`= 21`和 出口
`SYNFIG_TIMETRACK_HEADER_HEIGHT = 25`

从SVN版本r1127
寻址错误1829182：在弹出的插入符号“菜单已经被禁用的几种工具。在代码中有任何评论说为什么。Dooglus增加了一个环境变量，重新启用在弹出的菜单设置时。出口
SYNFIG_ENABLE_POPUP_MENU_IN_ALL_TOOLS = 1，试试吧，你的发现和报告的bug报告，这是否应该是默认的或不。

语言：	**英语**

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Environment_Variables&oldid=10137 “

- 这页的最后修订在2009年9月8日，06:50。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不

提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

Synfig工作室与Synfig

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

在的Synfig项目有两个主要的工具：

- 的Synfig：“命令行渲染器
- Synfig Studio的图形用户界面（GUI）

两个应用程序使用的synfig的的库来渲染输出动画。第一个（Synfig）覆羽成电影文件，第二个Synfig Studio的是一个动画组成一个图形用户界面，帮助用户创建动画组成，并把它保存到一个源文件。

Synfig动画文件格式

这不是本文向您展示如何是在synfig的动画文件格式的利益。的时候，你只需要知道该文件的扩展名是。SIF，它是XML格式的文本文件。为了节省空间，它被保存和载入联合国gzip格式下延。sifz。如果你有兴趣了解更多关于synfig文件格式，或想它的定义，请访问此页。

，Synfig在CLI渲染

虽然：Synfig CLI（命令行接口）是一个独立的应用程序从Synfig Studio中，它是值得把它安装在你的系统。事实上，都有着相同的库来产生输出呈现，（GUI）在屏幕上输出的文件输出和其他（CLI）的文件输出。使用的语法是典型的一个可选的参数，只需要在大多数情况下，输入文件和输出文件名。，使synfig CLI伟大的事情之一是能力，使大型文件，而无需将电脑与您的关注。此外，如果渲染是很长，有任何可能的错误（例如电源），你可以继续渲染后使用CLI的动画渲染结束（这是唯一可能的，如果你使用一个图像序列渲染目标）。它解释的提示页面的提示。此外，有几个核心的现代计算机的，如果你告诉渲染器正确的价值观，你可以同时运行多个实例的渲染时间大幅减少。它没有被开发的，但它是可以创建的渲染农场，以减少渲染时间为巨大的电影。

了解和学习的Synfig CLI语法也不是很困难的。一旦你理解了基本概念的使用，Synfig Studio中，您将域快速Synfig CLI的Synfig。

Synfig工作室

Synfig Studio是一个图形用户界面，用于创建新的动画。随着Synfig Studio中，您可以：

- 从头开始创建一个新的动画。
- 导入外部资源：单个图像，图像序列，其他矢量文件（SVG）和视频（虽然ffmpeg的那一刻）。
- 导出动画的电影文件或成动画的图形或图像序列。
- 同时编辑多个文件。

- 参考外部SIF文件，并创建一个宏组成。
- 预览动画。
- 重做和撤销的操作过程中进行版本。

Synfig Studio界面是一个有点复杂，当你看它的第一次。但过了一段时间后，学习如何是动画工作流程，你感到舒服和明白“为什么事情是这样的”;-)

如果你不耐烦，并希望直来直去知道接口的Synfig工作室看到这种快速的可视化概览。但更有趣的发现一步一步Synfig Studio组件及其使用的意义。

延伸阅读：

- Synfig Studio的动画与原则
- Synfig工作室的工作流程
- 高级Techinques

语言：	**英语**

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Synfig_Studio_vs_Synfig&oldid=11949 “
类别： 手册

- 这页的最后修订在2010年4月21日，14:08。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

Synfig CLI语法

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

```
语法：synfig [默认选项]（SIF FILE] [选项]）...

 -T <输出类型>指定输出目标（默认：不详）
 -W <pixel宽度>设置图像的宽度（文件默认使用零）
 -H <pixel height>设置图像的高度（文件默认使用零）
 -S <image dist>设置的对角线尺寸的图像窗口（跨度）
 -  <1 ... 30>设置参数渲染反锯齿金额。
Q <0 ... 10>指定图像质量，加速渲染器（默认值= 2）
 -G <数量值>伽玛（默认值= 2.2）
 -v详细输出（添加更多冗长）
 -q安静模式（没有任何进展/剩余时间显示）
 -C <canvas ID>呈现在画布上用给定的ID，而不是根。
 -O <输出文件>指定输出文件名
 -T的线程<＃>“启用多线程渲染器使用指定的线程
 b打印基准
 -  FPS <framerate>设置的帧速率
 - 时间<TIME>渲染在一个单一的框架<秒
 - 开始时间<时间>设定的开始时间
 - 启动时间<时间>设定开始时间
 - 结束时间<时间>设定的结束时间
 -  DPI <res>设置的物理分辨率（每英寸点数）
 -  DPI-X <res>设置物理的X分辨率（每英寸点数）
 -  DPI-Y <res>设置物理Y轴分辨率（每英寸点数）
 - 列表画布上列出的出口画布的组成
 - 画布信息<fields>的列印了根画布指定的细节
 - 追加<文件名> <文件名>来构图的附加层，
 - 层信息<layer>的打印出层的描述，参数信息等。
 - 层的可用层的列表打印出来
 - 目标可用目标的列表打印出来的
 - 进口商打印出可用的进口商名单
 - 的valuenodes打印出来的清单提供ValueNodes
 - 模块打印出来的加载模块列表
 -  version显示版本资讯
 - 杂项构建信息的信息打印出来
 - 许可证打印出的许可证信息
```

（复制从输出的synfig -帮助。）

```
synfig 0.62.00
版次：20100103
科：主
修订ID：fb90766f1019b0f6038b7004b250502f4833d4e2

与GCC 4.3.3编译2010年01月04日
版权所有（C）2001-2005罗伯特·B·Quattlebaum小，阿德里安·本特利
```

（复制的输出synfig -信息在你的版本可能会有所不同。）

例子

，以使myanimation.sifz到myanimation.ogg

```
synfig myanimation.sifz-T的ffmpeg-VC的MPEG4-VB 1000-O myanimation.ogg
```

知道哪些编解码器，而不是MPEG4。更换1000所需的比特率

```
synfig  - 目标视频编解码器
```

曾经是这里的环境变量文本已被移动。

语言：	**英语**

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Synfig_CLI_Syntax&oldid=14024 “
类别：手册

- 这页的最后修订在2011年6月12日，08:12。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

开发：构建指令

从Synfig工作室::文档
（从文件重定向：构建指令）

内容

- 1 注意事项
- 2 系统的具体说明
- 全系统的构建指令
 - 3.1 ETL
 - 3.2 synfig核心
 - 3.3 synfig工作室
- 4 敲定
- 5 自动构建脚本

笔记

- **如果您使用的是正式发布的版本，而不是GIT，没有的libtoolize或调用autoreconf步骤是必要的。对于发行的版本，在。/ configure && && sudo的安装“应该是足够的。**
- **如果您使用的是包synfig的依赖，你想开发包**不是主要的包。下面的检查你的发行版的包。
- 请仔细阅读“ 源代码“页上，检查出最新的代码。另外，也请下载页面和常见问题解答，了解沿途遇到任何问题，您可能。
- 有些Linux / BSD发行版（如Gentoo Linux的），不看的/ usr /本地/ lib目录/ pkgconfig默认情况下，一个pkg-config的。所以，如果你以外的任何系统pkg-config的路径安装，请运行“出口PKG_CONFIG_PATH =的/ usr /本地/ lib中/ pkgconfig”或类似前建设或安装任何东西。
- 不要使用automake 1.4，有它的问题。
- 使用automake 1.9，“安装”似乎是重新链接和重新安装所有synfig的核心的模块，每次他们是否已经改变或不。如果你打算建立代码重复，你可以出口外销CXX =“/ USR / BIN / ccache的的/ usr / bin中/克+ +”。这允许不重建，使他们从缓存中已经建立的模块。
- 在您获得使用git仓库的源代码，你可以得到一个单一的'synfig“文件夹中的三个主要模块（ETL，synfig核心和synfig的工作室）是最新的。**trunk文件夹中已删除的Git树**。请改用其他平台的建立说明。
- 如果你想测试一个特定的分支的资料库执行以下操作：

```
~/ synfig $ git的分支-R
```

你将获得在回购存在的远程分支机构的列表。例如：

```
  原产地/ HEAD
  产地/ genete_bones
  产地/ genete_canvasview
  产地/ genete_master
  产地/ genete_onionskin
  产地/ genete_scale_reverse
  产地/ genete_setup_dialog
  产地/ genete_svg
  产地/ gerco_opengl
  原产地/主
  产地/ uiomae_opengl
  产地/ zelgadis_cia
  产地/ zelgadis_master
```

然后检出远程分支，你必须建立一个跟踪一个特定的远程分支检出的本地分支。例如：

```
~/ synfig $ git的分支 - 轨道test_canvas原产地/ genete_canvasview的
~/ synfig $ git的结帐test_canvas
```

你的代码是必须建立在该分支。

- CVS的要求是只，因为autopoint程序运行的调用autoreconf需要CVS。您可以禁用的翻译/ gettext的东西，在configure.ac，避免需要CVS。
- 如果你不想安装到系统范围的目录，使用sudo运行开始之前，像这些命令：

```
前缀= $（PWD）/安装
出口PKG_CONFIG_PATH =“$ PREFIX / lib / pkgconfig下”
出口PATH = $（PWD）/ synfig-core/src/tool/.libs: $ PATH
出口CXX =“/ USR / BIN / ccache的的/ usr / bin中/克+ +”
```

 - 出口PKG_CONFIG_PATH =“$ PREFIX / lib / pkgconfig中可以找到链接库。
 - 出口的PATH = $（PWD）/ synfig-core/src/tool/.libs：$的的PATH允许synfigstudio找到正确的*库的图标呈现的工具箱等。
 - 出口CXX =“/ USR / BIN / ccache的的/ usr / bin中/克+ +”允许使用的缓存，以避免重建。

当你运行。/ configure，运行它的 - prefix =“$ PREFIX”，不使用sudo当你安装。

- 请参阅连接的自动构建脚本。

系统的具体说明

```
请包括新GIT回购的更新。
```

- 的Gentoo 的ebuild是两个版本的版本和GIT

- MacOS X系统建设与GTK +水埠的指示。
- PCLinuxOS的：建立指示
- 窗口：建设中的mingw的说明。

全系统的建立说明

ETL

ETL是一个模板库，有没有建立真正的，它只是需要进行安装。

需要的autoconf automake的

- Debian的：建立必要的autoconf automake的libtool的
- OS X：已经包含在Mac OS X中

键入以下命令所在的目录，你克隆了一个git的回购协议

```
CD synfig / ETL
调用autoreconf  - 安装 - 力
$。/ configure时
$ sudo的安装
```

synfig核心

要求：ETL（ETL-dev的，已经安装，如果你成功地建立ETL），与libxml + +，与libsigc + +，的libltdl下，libtool，gettext的，CVS

- Debian的：ETL开发的libxml + +2.6-dev的与libsigc + +-2.0-dev的libltdl3-dev的libtool的gettext的CVS
- Fedora的：ETL-发育的libxml + +发育与libsigc + +20发育的libtool-ltdl发育的libtool gettext的发育CVS
- Gentoo的：dev-cpp/ETL dev-cpp/libxmlpp dev-libs/libsigc + + dev-util/cvs
 - 如果您正在使用的。/ configure的 - prefix =“$ PREFIX”，配置synfig的，不要安装dev-cpp/ETL的。
- OS X使用glibtoolize代替的libtoolize，苹果给它改名。

注意：Libpng是需要建立synfig的，但是，如果你建立synfig没有PNG的支持和去建立synfigstudio，这一步骤将失败（因为构建过程synfigstudio使用synfig创建的PNG图标文件）。该软件包是与libpng12-dev的在Gentoo的Debian或media-libs/libpng的。

注：在synfig核心目录“configure.ac”文件不起作用运libtool的第2版，与Ubuntu 8.10。为了解决这个问题，直到找到一个好的解决方法是，注释掉线622点左右（它
说：“AC_CONFIG_SUBDIRS（的libltdl）”）在上线前把“＃”。该生产线所需的旧版本的libtool，附带其他分派。做到这一点直接用这个命令：

```
SED-i的的/ ^ AC_CONFIG_SUBDIRS /＃AC_CONFIG_SUBDIRS / synfig-core/configure.ac
```

可选的libpng，libmng，libjpeg的，libfreetype连结，libfontconfig，libopenexr的是，libavcodec，与libmagick + +，VIMAGE（苹果，专有）

- Debian的：与libpng12-dev的libmng-dev的libjpeg62的开发与libfreetype6-dev与libfontconfig1的dev libopenexr-dev的使用libavcodec-dev的了libavformat-dev的libswscale-dev的开发与libmagick + +9-
- （的Gentoo：sys-devel/libtool media-libs/libpng media-libs/libmng media-libs/jpeg media-libs/freetype media-libs/fontconfig media-libs/openexr）media-libs/tiff
- Ubuntu的（因为贾蒂）：作为Debian的，但不要使用与libmagick + +9-开发，使用graphicsmagick与libmagick-DEV-compat的，而不是相同的库。

运行时间：encodedv（从libdv的），ffmpeg的转换（从ImageMagick）

- Debian的libdv的斌ffmpeg的imagemagick的
- Gentoo的media-libs/libdv media-video/ffmpeg media-gfx/imagemagick

键入以下命令所在的目录，你克隆了一个git的回购协议

```
CD synfig / synfig核心
libtoolize  - 复制 - 力
调用autoreconf  - 安装 - 力
$。/ configure时
$使
$ sudo的安装
```

注意：

- 不要使用 - enable-半，它是缓慢的。
- 如果ETL被安装在一个非标准的目录中使用的- prefix = <位置> PKG_CONFIG_PATH环境变量，只需运行configure脚本。例如：
 PKG_CONFIG_PATH = $ {PKG_CONFIG_PATH} :/ /安装/前缀/ lib / pkgconfig中的。/ configure的- prefix = / /安装/前缀

synfig工作室

要求：ETL（ETL-dev的，已经安装，如果你成功地建成ETL），synfig libsynfig的开发，已经安装，如果你成功地建成synfig的核心，gtkmm的> = 2.4，GTK> = 2.0，glibmm，与libsigc + +，的libltdl，的libtool，gettext的，个人简历

- Debian的：-dev的ETL的开发libsynfig的libgtkmm-2.4-dev的与libgtk2.0-dev的与libglibmm-2.4-dev的与libsigc + +-2.0-dev的与libltdl3，dev libtool的gettext的CVS
- Gentoo的虚拟/ ETL虚拟/ synfig dev-cpp/gtkmm-2.4的dev-libs/libsigc + + sys-devel/libtool
 - 如果您正在使用的。/ configure的 - prefix =“$ PREFIX”配置synfigstudio，请不要安装虚拟/ ETL或虚拟/ synfig的。

可选：字体（图像），FMOD (http://www.fmod.org)（3.x版，专有）

- Debian的：的TTF-freefont的ttf-dejavu的TTF-达斯汀
- Gentoo的：freefonts DEJAVU

键入以下命令所在的目录，你克隆了一个git的回购协议

```
CD synfig / synfig工作室
调用autoreconf  - 安装 - 力
```

```
$。/ configure时
$使
$ sudo的安装
```

敲定

根据你在哪里安装synfig，你可能要告诉你的系统的图书馆可以找到。这可以通过下面的命令：

```
#ldconfig的
```

自动构建脚本

如果你想建立一个二进制文件进行测试或调试，建议您可以运行此脚本：

```
# ！/ bin / sh的
CPUS = 4
前缀= $（PWD）/安装
出口PKG_CONFIG_PATH =“$ PREFIX / lib / pkgconfig下”
出口PATH = $（PWD）/ synfig-core/src/tool/.libs: $ PATH
出口CXX =“/ USR / BIN / ccache的的/ usr / bin中/克+ +”
#出口CXX =“/ USR / BIN / ccache的G+ +快照”
#这个命令注释掉configure.ac中的行，如果它不是已经
#评论。需要为Ubuntu 8.10或更高版本
#取消它，如果需要的话。
#SED-i的/ ^ AC_CONFIG_SUBDIRS可/#AC_CONFIG_SUBDIRS的/ synfig-core/configure.ac

CD ETL &&
调用autoreconf  - 安装 - 力&&
在。/ configure的 -  prefix前缀&&
- 安装调试= B &&
                                                                    \
CD .. / synfig的核心&&
libtoolize  - 复制 - 力&&
调用autoreconf  - 安装 - 力&&
在。/ configure  - 前缀$前缀 - 使优化= 0  - 启用调试&&
- 调试= B-J $ CPUS安装&&
                                                                    \
CD / synfig工作室&&
调用autoreconf  - 安装 - 力&&
在。/ configure  - 前缀$前缀 - 使优化= 0  - 启用调试&&
- 调试= B-J $ CPUS安装
```

安装在$（PWD）/安装/ bin中的二进制文件。修改这个脚本，根据您的喜好。

您的系统，必须满足synfig的构建要求，脚本将不会为你做它。另外，确保你建立了什么git的分支每次。在某些情况下，你需要清洁的每个文件夹。

ccache的确保**您已安装**在您的系统上，因为你会得到错误，否则。

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Dev:Build_Instructions&oldid=13967 “
类别：手册

- 这页的最后修订在2011年3月13日，21:59。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

如何实现...

从Synfig工作室::文档

语言：	英语 • 西班牙语 • 法语

随意添加自己的问题，在这里，或与他们联系我们。或者把他们的的维基愿望清单。

内容

- 1 插入一些文字吗？
- 2 显示或隐藏层，或褪色模糊的效果呢？
- 3 填写的轮廓？
- 4个 码头的窗户在一起吗？
- 5 使用一个外部的位图？
- 6 使用图像作为填充颜色？
- 7 使用外接向量吗？
- 8 关一bline呢？
- 9 我如何将封装的对象吗？
- 10 使物体彼此的背后，不动层吗？
- 11 复制一个复杂的参数不同层次之间的转换组合？
- 12 使现有的动画运行速度的一半吗？
- 13 绘制一个矩形与给定的宽度和高度？
- 14 使链接的LCD显示如左图即表示感应旋转层的顶点不影响吗？
- 15 创建虚线轮廓？
- 16 渲染到AVI具有较高的质量？
 - 16.1 使用原始视频
 - 16.2 渲染通过。PNG序列。
 - 16.3 可能的设置
- 17 在编译时进行优化，提高性能？
- 18 导入电影Synfig？
- 19， 开箱sifz文件
- 20 授予的愿望
 - 20.1 MNG目标文件格式
 - 20.2 选择显示RGB十六进制的颜色对话框
 - 20.3 还原默认布局
 - 20.4 概要/多边形的外形/“设置的切线零”按钮
 - 20.5 复制和粘贴/图片导入
 - 20.6 递归航点操作
 - 20.7 渐变的图像在其他成像程序开发
 - 20.8 在绘图工具自动链接选项
 - 20.9 层隐藏布尔参数
 - 20.10 骑鸭
 - 20.11 图片幻灯片进口
 - 20.12 角色动画工具
 - 20.13 更多动画工具
 - 20.14 改进的用户体验进行首次接触
 - 20.15 自动连接和操作一个顶点到一个Bline
 - 20.16 切换可见鸭
 - 20.17 删除的细线缝合地区的

将一些文字？

最近的开发版本，有一个文本工具。如果您使用的是0.61.08或更早的版本中，使用你的画布上单击鼠标右键，然后选择“图层”>“新建”>“其他”>“文本。

显示或隐藏层，还是一片模糊褪色的效果吗？

在的PARAMS面板，寻找一个选项标记的金额 -这与它下面的图层的混合控制多少层的混合结果的合成。

换言之，对于一个典型的层，这将'褪色它“。对于一个的模糊图层设置为“ 异性恋 “，这将淡出*之间*的模糊的版本和unblurred版的帆布。如

果你想让它变得越来越模糊，模糊层的“大小”参数调整。

填写轮廓？

（要求通过Karlb）

有以下几种选择：

- 最简单的方法是连接一个新的区域层轮廓的形状。
 1. 选择您要填写的轮廓。
 2. PARAMS面板中，右键单击“顶点”参数，选择“导出”，输入一个名称的形状，并回车。这将导出的形状的轮廓，使得是在儿童面板的可见。
 3. 在儿童面板中，打开ValueBase节点树，并选择你刚才保存的形状的名称。
 4. 从图层菜单（或者点击图层面板上的背景下，或使用画布菜单“插入符号）创建一个新的区域层，选择“新建图层->几何->地区”。确保所创建的图层被选中。
 5. 在“参数”对话框中，右键单击“顶点”参数，然后单击“连接”。
 6. 现在，如果你不需要出口的形状，你可以取消导出：右键单击名儿童面板的形状，然后单击“取消导出”。
- 与上述类似的方法，但使用不同的方法：
 1. 创建一个新层以上区域，并留下选中它。
 2. 不要做任何改动的轮廓层，你要填写！（见第5层的链接页面上的细节）。
 3. 选择这两个图层在图层面板中，此参数将只显示在PARAMS小组由两个图层共享。
 4. 单击上下文的顶点参数，然后选择链接。
 5. 区域层将捕捉到的形状的外形层。
- 当你创建一个轮廓的LCD显示如左图即表示感应工具，你打算在填充区域以及，确保您在“ 工具选项“对话框中选择“填充”复选框。很显然，这并不多，如果你实现你需要的是填充在这里。
- 如果您使用的是绘图工具，有一个按钮，在底部的工具选项“对话框中的“填充最后一搏”，创建一个新的区域层和链接以前绘制的轮廓的形状。不幸的是，这是行不通的，Synfig工作室v0.61.04。它已被固定在当前SVN版本的代码。
- 创建一个区域的相同数量的鸭子，手动连接每个鸭。如果你想要一个区域取决于多重大纲层，这是真的，现在你唯一的选择。
- 使用绘图工具，只选择轮廓填充，画一个行程大致的轮廓，并确保你按住Ctrl键，当你离开的鼠标按钮的行程结束。这并不工作，100％正确的时刻。

停靠窗口在一起吗？

- **要停靠（连接）到一个单独的窗口中，你必须的选项卡上的工具*图标*拖动到另一个窗口。**
- **您可以创建分支机构在窗口内拖动图标到侧标签（位于周围的边缘，矩形的样子）。**
- **工具标签的窗口内可以通过拖动它们在彼此顶部，因此，改变的顺序安排。**
- ***我该怎么办最小/最大化Synfig窗口，在Windows PC上*吗？必须有一个简单的方法/工具来做到这一点呢？**

使用一个外部的位图？

- **在图像菜单（>），选择文件 - >导入。PNG的alpha通道正常工作。**
- **没有意外的拉伸，要动画的层上单击右键，并选择“封装”。然后，您可以设置动画的新的“内联画布”，而不是BBOX层的位置。**

使用图像作为填充颜色？

创建一个新的对象（BLINE，地区，正方形，圆形，多边形的所有工作）导入您想要的图片作为填充颜色，并把它放在层underneith你的对象。的共混物的图像的方法（使用的PARAMS面板）设置为“上”或“straightonto”。

封装的对象，并填充颜色图像，否则一切下方的图像将具有相同的填充颜色。

一定要看看其他复合材料的选择以及。

使用外部向量？

Synfig还不支持向量进口，因为没有人还写了一个导入过程。您可以使用Svg2synfig的转换器，或将其导入为位图，在它的痕迹在synfig。如果你想实现矢量进口，我们很乐意接受你的补丁。

关闭一个bline？

- **右键单击的起点上，然后点击循环bline。**

注：这是行不通的，除非初始点的切线 - 即第一部分是弯曲的。但你可以隐藏的切线鸭（ALT +3，或“插入符号菜单>视图>显示/隐藏鸭子>显示切线鸭”）和过程的描述。不要忘了按（Alt +3）后，再次显示切线鸭。

如何转变封装的对象？

- **右键单击已封装的对象的图层“对话框中，选择”选择所有子层“。然后选择您要转换的鸭子（通常是所有的人，像旋转的对象），旋**

转或缩放工具做的工作。

使物体彼此的背后，不动层吗？

你会发现你做的每一层，在图层面板中的Z深度“列中的数字。假设你有3层，它们将被编号为2（最低的，例如，一个正方形）1（例如圆）0（最高，默认情况下，例如一条线）。为了使第2层1层，圆，后面经过，广场，改变它的z深度是3个或更多。的圆的z深度需要大于2，以便在后面的平方。为了使广场之上的一切，你会改变它的z深度为-1或以下。

到画面中，在Z轴的正数和负数出去的画面，向观众。

这是可能的动画这种效果，但每一层是离散的。他们似乎从0到0.9999。

此外，封装层中的对象只能去落后于其它的目的，在相同的封装层。但是，另一个封装层封装层可以去后面。

复制一个复杂的参数不同层次之间的转换组合？

例如：你想复制一个复杂的转换类型，你必须在一个参数层，其他层的其他参数（也许不是一个的根参数，但一个子参数）。如果您导出复杂的转换类型从原来的层，然后到其他层，然后选择“ 连接（右键点击和导出的参数选择），那么你必须在参数形成第二层是完全一样的，比原来的1。但有一个缺点：如果你修改其中的参数，在纷繁复杂的转换类型（例如，你改变了价值，其中一人），然后自动将同一子参数的其他层的改变。

你怎么能复制的转换，但对每一层，允许独立地修改参数？

一旦你在原来的层，实现了复杂的转换类型不导出根参数！如果你这样做还取消导出。（为什么？你会了解它以后。）复制原图层。然后，你应该得到相同的层放置在相同的参数（但不是出口国）相同的转换类型。现在，从复制的层中导出的参数。然后去你要复制的复杂的转换类型，并把它连接到刚才导出的参数形式的复制层的层（子）参数。现在，删除复制的图层（！）。出口ValueNode仍然未删除的层，你想复制的复杂的转换类型（子）连接到它的参数。您可以取消导出 ValueNode。这是给你的。但要注意的转换类型已被复制到其他层参数（次），他们是独立的，你可以改变其中之一（修改参数）和其他保持不变。

速度的一半运行在现有的动画吗？

如果你有一个动画，从0到10，你想让它运行速度从0到20多岁的一半，你怎么能这样做呢？

- 无论是：封装，在封装层中使用“时间偏移”参数，使其速度减慢：
 - 在封装层右键点击“时间偏移”，转换为线性，率-0.5偏移量为0。这意味着偏移时间-0.5秒每秒 - 或换句话说，运行在半速
 - 或者把“时间偏移”参数的航点，工作太：0在0和-10在20s。（选择完全取决于你之间使用线性转换和valuenodes的是，它们都实现相同的结果，在这个简单的例子）。

- 或者：使用一个时间循环层。第一种方法似乎在这种情况下，更好的和更直观的，但也有得到同样的效果的方法，从时间循环层。时间循环层也许是更好，如果不运行的动画从0开始，而是由其他的时间。总之：把时间循环层以上的图层，你想慢下来，并且：
 - 或者：设置持续时间为0，本地时间为0，转换成线性链接时间和设定的速度为0.5 - 下来，这会降低动画*到* 50%，原来的速度，用更大的价格把速度放慢
 - ：设置时间为1h（*），链接时间为0，转换成线性的本地时间和设定的速度为0.5 - 这会降低下来* 50%的动画;使用更大的价格把速度放慢更多

（*）如果你的动画时间不少于1h，然后设定此参数EOT（结束时间）有什么不一样为无穷大（INF）的实数，但时间参数。

绘制一个矩形与给定的宽度和高度？

有人问我，IRC如何指定矩形的宽度和高度，而不是指定位置的两个对角上。具体方法如下：

- 绘制一个矩形
- 到PARAMS面板去
- 右键单击“点1的参数和出口
- 给它一个名字，“P1”说
- 右键单击“第2点的参数，并转换到添加
- （这是说，而不是指定的其他点的绝对位置，，你想synfig为您计算）
- （此时会产生2个新的子参数为“2点”，用于点2的值将是他们的总和，所以我们要告诉它使用“1点”和（宽度，高度））
- 单击三角在它的左边打开子参数“2点”
- 去的儿童面板“，打开了值，并选择一个你前面导出（P1）
- 右键单击“左”参数“对话框中的参数和连接
- 然后输入宽度和高度在的“RHS'参数你想要的

使链接的LCD显示如左图即表示感应旋转层的顶点不影响吗？

看，在http://dooglus.rincevent.net/synfig/logs/2008/%23synfig-2008-02-07.log ： 转换。

创建虚线大纲？

所以下面的技术已经过时了，现在先进的轮廓有一个选项为虚线。

~~如果你想简单的虚线轮廓更快捷的方式是这样进行的：~~

- ~~在同一Blinc使用LCD显示如左图即表示感应工具选项创建一个曲线的梯度和大纲。检查轮廓和渐变工具选项面板。~~
- ~~提高子的梯度层（创建它的外形层以下）。~~
- ~~修改渐变混合方法参数为直行进入。这将导致梯度上的轮廓宽度。它也将无法呈现的轮廓，透明的渐变部分是透明的。~~
- ~~选中“垂直”参数曲线的梯度层。~~
- ~~转换曲线的梯度层是这些类型的条纹或重复梯度渐变参数。~~
- ~~修改的属性的子参数，以达到预期的效果。~~

渲染到AVI更高质量的？

使用原始视频

Synfig渲染AVI文件所使用的模块是ffmpeg。对于目前没有ffmpeg的选项，让你呈现一个固定的比特率和质量控制的接口。如果你想在您的AVI文件的最大质量，请按照下列步骤操作：

- 渲染动画YUV420P格式。要做到这一点的渲染对话框的下拉列表中选择该目标，并添加“YUV”扩展到动画的名称（不带引号）。
- 一旦呈现（yuv格式的文件，它会产生巨大的大小），您可以迅速将其转换为AVI使用这个命令：

```
ffmpeg的，我animation.yuv sameq animation.avi
```

给你一个动画文件名。

通过。PNG序列的渲染。

使你的SIF PNG序列

```
MKDIR渲染
synfig my_animation.sifz-O渲染/ frame.png的
```

然后将其转换为电影与ffmpeg

```
FFMPEG-R <frame频率>我提供/帧。%04d.png <更多设置从ffmpeg's manual> my_animation.mp4的
```

可能ffmpeg的设置

可能设置转换PNG序列从synfig到FFmpeg用户手册 (http://www.ffmpeg.org/ffmpeg-doc.html)， 使用ffmpeg的视频，从

- 低质量的flv文件（如：流从低带宽的服务器）

```
FFMPEG-R <frame频率>我提供/帧。的%04d.png-F FLV my_animation.flv
```

- 一个高品质的flv文件（2 pass编码，例如：被上传到YouTube）

```
FFMPEG-R <frame频率>我提供/帧。的%04d.png-F FLV-B 2M-SY通1-passlogfile的日志文件video.flv
FFMPEG-R <frame频率>我提供/帧。%04d.png-F FLV-B通2M-SY 2-passlogfile的日志文件video.flv的
flvtool2-UP video.flv
```

- 中高质量的H264 MP4文件（尝试改变CRF质量高15到25一般满意的动画）。H264的编解码器需要的源帧的宽度和高度为16的倍数。

```
FFMPEG-R <frame频率>我渲染/帧。%04d.png慢性肾功能衰竭25  - 了vcodec的libx264-vpre总部my_animation.mp4
```

- 高品质的H264 MP4文件（2 pass编码）

```
FFMPEG-Y-R <frame频率>我渲染/帧。%04d.png-R 30000/1001-B 2M-BT 4M的了vcodec libx264通1 vpre fastfirstpass一个my_animation.mp4
FFMPEG-R <frame频率>我渲染/帧。%04d.png慢性肾功能衰竭25  - 了vcodec的libx264-vpre总部my_animation.mp4
```

- 替换上面与下面的第二个阶段，包括AAC音频流

```
ffmpeg的，我<audio>-R <frame频率>我提供/帧。%04d.png-CRF 25了vcodec libx264-vpre HQ-acodec libfaac-AC-AR 48000-AB 192K my_animation.mp4
```

如果你需要很好的开源的格式，无需任何调整，你可以尝试ffmpeg2theora的：

```
ffmpeg2theora：渲染/帧。%04d.png  -  inputfps <frame频率>-O my_animation.ogg
```

png文件需要更少的磁盘空间，然后YUV。- AKHIL，4月9日21:38（美国东部时间）

如果你愿意，你也可以使用mplayer的 (http://www.mplayerhq.hu/) 。

```
mencoder的MF :/ /渲染/帧*。PNG-MF FPS = 25-O my_animation.avi OVC的lavc-lavcopts了vcodec = mpeg4视频
```

在编译时进行优化，提高性能？

我想知道我需要什么样的参数，适用于配置以提高性能。2008年4月，9 Genete 11点04（EDT）

为了优化程序，你应该设置两个环境变量

```
出口CFLAGS =“”
出口CXXFLAGS =“$ {CFLAGS}”
```

第一个标志是“-O3”（OW 3）。“-02”是正常的优化。“-03”是难以优化。

现在，你应该得到你的CPU有关的信息

```
执行cat / proc / cpuinfo中
```

找到你的CPU的型号名称

现在去的人gcc和搜索“mtune中”

找到你的CPU和添加“-mtune中你的CPU-行军=你的CPU”CFLAGS。

然后从/ proc / cpuinfo的标志和搜索gcc手册的例子，我有3DNOW。这样我就可以找到“m3dnow”。对SSE，我能找到的“葡萄球菌”和“mfpmath =上交所”（使程序不稳定）。

科比您可以添加“ffast数学”来禁用的数学检查。但是，它可以使程序不稳定。

我的AthlonXP的，我使用这个标志：

```
出口CFLAGS =“-O3-管道mtune中的Athlon-XP-3月速龙XP-MMMX MSSE m3dnow-mfpmath = SSE-ffast数学funsigned字符将-fno严格走样”
出口CXXFLAGS =“$ {CFLAGS}”
```

- AKHIL，4月9日12:05（美国东部时间）

我的Pentium3我用这一行：

```
出口CFLAGS =“-O3管mtune中pentium3游行= pentium3葡萄球菌，mfpmath = SSE-funsigned字符FNO严格走样”
出口CXXFLAGS =“$ {CFLAGS}”
```

额外的交换机MMMX和-ffast，数学似乎**没有**产生任何收益的计算性能！所以，你可以离开他们。-（SVH），5月20日（美国东部时间03:46）

导入到Synfig电影吗？

要导入的电影（图片，音）synfig的时刻只有一个选择：从影片中提取图像序列，并将其导入使用ListImporter。你可以加载的图像序列之前，你必须从电影中提取出来。有几个软件，要做到这一点，但直和简单的方法是使用mplayer：

```
mplayer的我的影片。avi-VO PNG: Z = 1-β秒的启动endpos的时间
```

秒启动秒，你要提取形式和*持续时间*是多少秒，你想从*我的影片。avi*提取。另外在这种情况下，指定的图像格式为png，但也可以使用JPEG或TGA。的详细信息，请参阅mplayer的手册页 (http://www.mplayerhq.hu/DOCS/man/en/mplayer.1.html) 。

将提取的一组所选择的片段的电影文件。每个文件需要的帧号填充前导零的名称。

把所有的成*的。lst*文件的文件名只需要输入这个的文件夹wehre的文件是：

```
LS *。PNG >> mymovie.lst
```

在开始的文本文件中指定的帧速率，并添加一行：

```
FPS 25
```

如果这部电影是每秒25帧。

，开箱sifz文件

Synfigs的文件格式sifz是一个拥挤的SIF XML文件，可以在文本编辑器进行编辑。但是你不能直接解压的sifz的文件重命名的文件，扩展名为。sif.gz，你就可以把它解压到。

授予愿望

MNG的目标文件格式

能够保存为/自由/开放MNG（MNG）格式[1] (http://libpng.org/pub/mng/)

在SVN R470部分实现承诺。

它的实现在svn 986。请参见渲染期权。- 10月29日Genete 13:12（美国东部时间）

在选择显示RGB十六进制颜色对话框

（3）当颜色被引用为3个字节的十六进制，你必须将它们转换为十进制数，除以255，再乘以100，得到一个数字输入到对话框。这是痛苦的配色方案相匹配，例如，探戈图标主题风格指导方针 (http://tango.freedesktop.org/Tango_Icon_Theme_Guidelines)。 PXEGeek 07年3月16日

> 加入R354 SVN (http://kibi.dyndns.org:8083/~dooglus/gitweb.pl?p=synfig;a=commitdiff;h=40dda9d27b5249ee32f62d84c819ff569f078929)。您可以输入3位或6位的十六进制代码，按回车键使用。3位数代码36A提供了彩色3366aa - dooglus 07年3月18日（每个数字重复）
>
> > 非常感谢 - 已经使用了很多次了！PXEGeek。
> >
> > > 你有没有注意到，你可以使用单一的数字代码？'5'给555555举例来说，给你16同样的空间色调的黑色透白。- dooglus，2007年9月25日17时51分（美国东部时间）

恢复默认布局

（3）- 这是非常困难的，把所有的对话框，他们在那里当您启动程序时，如果你已经关闭了他们。此外，许多程序，如果你已经做了一些窗口管理器窗口的位置，关闭屏幕，这个命令是有时把他们带回的唯一途径。 - >我想这个第二 - 尤其是在错误对话框中的某个缩小到什么，或屏幕外，并没有量的最大化或最小化，并将它们还原。唯一的办法是杀的窗口，和组合选项对话框中的菜单没有匹配的默认配置。07年4月4日PXEGeek

> 实施在SVN r757 (http://kibi.dyndns.org:8083/~dooglus/gitweb.pl?p=synfig;a=commitdiff;h=036306f3c2c265a604971728d50fcce258766552) - dooglus 2007年9月25日17:48（美国东部时间）

概要/基于多边形的外形/“设置切线零”按钮

（3.5）我不是艺术家，我的主要的艺术形式，是画中人物，更何况，许多有趣的动画都是用棒图的风格。画中人物必须是笔直跨越得到的效果，因此，当我使用B-曲线的轮廓，实在是太耗费时间的切线设置为0，每个时间。类似地，轮廓的其它形状，如方形，圆形，等将是非常有用的。上述无论是最简单的，请马上落实。- Dragontamer，11月19日02:35（美国东部时间）

> 笔直的线条，单击不移动鼠标。你会得到一个单点没有切线。轮廓形状会需要一定的发展，特别是一些思想的向后兼容性。你可以考虑的一种解决方法是创建一个重复的形状，不同的颜色和最上面的一个稍微小一点，所以说明了一个轮廓。 Pxegeek 2007年11月19日21点58分（美国东部时间）
>
> > 好，一般，每当我点击编辑（例如，使其在动画模式）的一个点上，有一个像样的机会，我点击切线。然后，如果我要右键单击该点本身，我右键单击的切线标记。这不是什么大不了的事，但简单的电力成本通常是一个很好的事情，特别是当它保存点击几下鼠标。
> > 的轮廓，是的，我已经试过了，它是一个不错的解决方案，现在，虽然它是一个真正的轮廓没有更换。我也尝试用钳，看看我可以做的形状的中心有100％的α-... 但我没有synfig我现在在电脑上。感谢的提示Pxegeek。- Dragontamer，2007年11月27日1时58分（美国东部时间）
> >
> > > 您可以按Alt +3隐藏切线鸭。- Zelgadis，2007年11月27日9时27分（美国东部时间）

怎么办时，我犯了一个错误，WICH一开始没有一个点的切线吗？我如何“删除”切线吗？我看到的唯一的办法是去的“参数”面板，寻找正确的切线，其lengh中手动输入一个零值。 - Grondilu，2010年4月13日22:34（UTC）

复制和粘贴/图片导入

（4）我有时会以在其他程序中的图形，或使用剪贴画和其他图像。Synfig是能够导入的图像和/或复制并粘贴它们是否有可能？ - Khlieeq 2007-07-19嗯，不支持复制和粘贴到剪贴板，但你可以导入图像使用“新层 - >其他 - >导入“。这将创建一个导入层，您可以编辑属性指向的文件，其中包含您的图像。PXEGeek。2007-07-19

递归航点操作

（4）通过操纵切线/位置的鸭子或改变他们的插值函数创建的航点是很烦人的恢复。可以右键点击修改的航点，有一些航点中引用的子对象的对象将是巨大的！ - timonator 2007-06-01

> 你可以做到这一点有两种方式：改变插值方法的航点糊帆布或编辑关键帧的属性。第一个允许修改的航点插值方法的所有参数粘贴画布层内的所有图层的所有航点的。您可以右键单击向左或向右的航点，，编辑通过上下文菜单的左边或右边的插值方法的waipoints。第二种方法是添加和修改所有的参数有任何航点的动画。更多详细信息，请参见“关键帧”。- Genete 13:10（美国东部时间2007年10月29号）

其他成像程序开发中的图像渐变为

我是一个初学者在图像的运动，这是明显的，但变形是不够的：需要在页面上移动。感谢您的收听。COMWELL
导入的图像可以移动整个页面。它们也可以被缩放，旋转和变形。有一个具体的例子，你脑子里？ pxegeek

> 我也想在其他程序中已经绘制的图像之间的一种方式。我遇到了麻烦与LCD显示如左图即表示感应绘图工具和绘图工具Synfig，我宁愿只是画用油漆刷（如一个在Photoshop中）。另一个问题是，我有Synfig趋于关闭，我每隔20分钟左右，即使有自动恢复功能，它真的令人沮丧的，因为我的素描消失。它会是不错的，如果我能够利用在Photoshop或其他图像程序的关键帧，并将其导入到Synfig，使Synfig之间和动画。谢谢。Huina
>
> > 您可以使用，在其他程序中绘制的图像。只要选择“文件- >导入”从帆布菜单 - Zelgadis 01:39 11月24日（美国东部时间）
> >
> > > 但是，如何动画，可以使用从其他来源的影像吗？我试图让两个关键帧，用2种不同的图像，它并不能为动画。它只是停留1张给整个渲染。我看到了从其他来源导入图像Synfig和它的动画最接近的是步行周期的教程，但我还是要跟踪的图像，使动画。正如我刚才所说，我没有完全喜欢使用的绘制/ Bline工具的。 Huina
> > >
> > > > Huina，有没有办法做到你想要的现在。Synfig是远远超出了它的范围，现在不创建两个图像之间的插值。然而，你可以做的是不同层上的形象和独立的元素的图片（例如，有一个图片的手臂和身体的其他部位），你可以将周围的人，伸展和旋转它们。（如果你熟悉巨蟒与特瑞·吉列姆的工作，你会明白我的意思），我不知道如何来实现你的要求（我怀疑一些繁重的）它是可行的。我们会继续在名单上，但不要屏住呼吸。 Pxegeek，2007年11月24日19点57分（美国东部时间）
> > > >
> > > > 我想，你很难找到任何其他的动画包，让你做这样的事情。完成这个任务，你可以使用特殊的工具，像xmorph的（http://xmorph.sourceforge.net/）。但要做到这两个位图图像之间的补间，你仍然需要设置点。这不是跟踪，但非常相似。无论如何，结果可能会很差，我还是建议使用的技术，在步行周期的教程或Pxegeek意味着。- 11月25日Zelgadis 02:08（美国东部时间）
> > > >
> > > > 有一种技术被称为“光流”。它有两个输入帧，并计算每个帧之间的各个像素的运动，允许内插法来完成。下面是一个例子：http://www.fxguide.com/article333.html。它不需要控制点的设置，但它有它自己的一套问题：http://www.fxguide.com/article333.html的问题。- Yoyobuae，2008年2月3日13:32（美国东部时间）

在绘图工具自动链接选项

（4），这样你可以画一条线，并有其端点会自动链接到鸭子-如果自动连接，你可以得到一个线对象连接到另一条线对象。/我错过了这一点，它甚至应该是这样的，默认情况下，我认为美星 13时22分，2006年4月25日（PDT）

> 是不是这样做了吗？我们没有线对象，但blines将自动链接到如果自动连接。我缺少的东西吗？- dooglus 17:29，二零零七年九月二十七日（EDT）
>
> > 为了澄清dooglus的意见-如果你有一个轮廓突出的绘图工具在图层对话框和“ **自动扩展** “复选框被选中，那么你就可以继续在同层的绘图工具绘图。Blines的LCD显示如左图即表示感应工具创建不能延长一次不同的工具或图层被选中。 Pxegeek 23点46分，12月10日（美国东部时间）
> >
> > > A线是一条线-的Synfig不记得是否创建它的LCD显示如左图即表示感应工具或绘图工具-这样可以延长blines，使用绘图工具的bline工具创建的。只要确保线路选择（这样的鸭子是可见的），而不是循环（所以它有终点延长），使绘图工具，勾选“自动扩展”，并在其最终鸭开始绘制。dooglus 05:47 10月13日（美国东部时间）

因此，这听起来就像是已经完成。但与此相关的，是能够打开现有的bline，在LCD显示如左图即表示感应的工具来扩展它是有用的。- dooglus 2008年1月29日04:51（美国东部时间）

层隐藏布尔参数

（3）-动画的方法来删除一个图层的可见性和考虑工具。作为一个选项，隐藏图层在图层列表中，它是无形的。跨越从量参数的功能，显示/隐藏“复选框，在图层面板中，和，以及建立在其基础之上，使图层面板，动态unclutter *（此功能要求是一个重构的量参数）*。

使用另外的交换机类型转换，它并不需要此功能的要求。您可以将Amount参数到交换机值0和1的链接OFF / ON值。- 10月29日Genete 13点20分（美国东部时间）

骑鸭

（2）- 陆行鸟。的能力连接鸭子从一个形状到另一条路径的任意位置上，这条道路上，而无需创建一个额外的形状鸭。

已经完成Genete，2008年4月5日18:59（美国东部时间）在SVN。

图片幻灯片进口

（2）-允许进口帧的动画，一个层上的一系列影像（TGA等）。
响应- “LST文件可以导入的图像列表。我用这个来开发一个步行 周期。见步行周期的一个例子。 pxegeek

角色动画工具

我已经看到了一些有趣的方法，在不同的2D/3D软件帮助角色设计/动画。散列的动画大师“姿势”，这是极端的一种模式，例如微笑和皱眉，一旦你添加这两种极端OT一组，您可以使用滑块来创建一个姿势，中间某个位置。真正的力量，这是当你有serveral的不同的姿势在同一对象上，一张脸说，你可以很容易地想出新的面部表情。也许类似的东西，可以做synfig使用层和团体，实施类似莫霍面的交换机层。- Triclops 09:52 8月9日（PDT）

你阅读本教程吗？重用动画。这是非常接近的交换层的莫霍面/动画工作室。你也可以改变画布参数动态时间线中任何其他的帆布单击它并选择其他出口帆布。另一种选择是转换到交换机的类型和备用两个不同的画布在画布上。- Genete 13:26 10月29日（美国东部时间）

更多动画工具

在这里添加

改进的用户体验进行首次接触

- **单个文件下载和安装程序（至少用于Windows）**
- **能够绘制的第一个对象后，直接启动应用程序（开始与一个空文件）**
- **能力，以动画的对象后，直接绘制的第一个对象（新文件有一个说3秒的时间表）**

在我看来，这是非常重要的，以吸引潜在用户。因为如果我看到它是多么容易创建我的第一个动画，我会接受所有的错误和clumsyness。一个很好的例子是的铅笔动画软件。- DMD 2008年1月26日13点50分（美国东部时间）

我已经实现了＃2和＃3以上在svn r1519和1520。如果没有指定文件打开时运行的工作室，它会成为一个新的。它不会弹出“画布属性”对话框时，默认情况下，新画布。默认结束时间为5秒（3秒是足够小，以使时间滑块移动到显示“1 12F”，而5S看起来更干净）。- dooglus 2008年1月29日4点（美国东部时间）

自动连接和操作一个顶点到一个Bline

请参阅本页面以了解我们想要的东西。- Genete 12:43，2008年3月（EST）。

已经完成Genete，2008年4月5日19:00（美国东部时间）在SVN。

切换可见鸭

（3）按，说，“选项卡 - 所以我们可以轻松地将周围的实际顶点，而无需杂乱的tangeants（也可以更容易地选择”循环“，而不是在编辑顶点/鸭子是可见的LCD显示如左图即表示感应切换“分割Tangeants”的事情。）

由于可以添加如上面列出的宽度的，额外的鸭，这可能变得越来越有必要。如果太多不同的集中被添加用于切换是可行的，可以为每一组的每个的可视性热键。

> Synfig已经拥有热键来切换知名度的鸭子。请参阅Keyboard_Shortcuts。- Zelgadis ○点39分，2008年4月22日（美国东部时间）

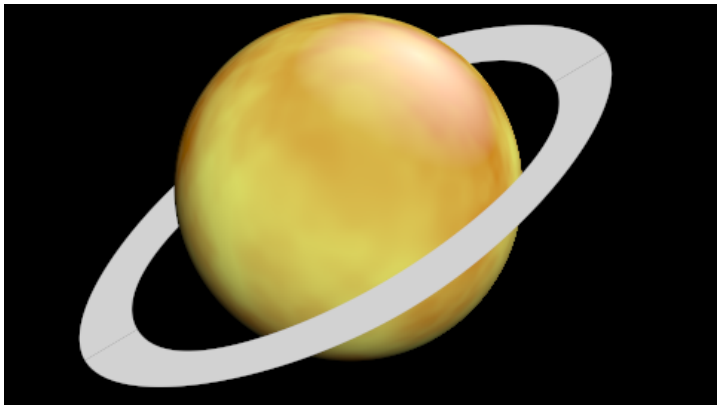
删除的细线缝合地区的

当你缝或缝两个地区的相同的颜色（或不同的，甚至？），它可以出现一条细线的共同优势，揭示了背景颜色（请参阅问题）。这是由于，抗混叠效果保持的背景像素信息，并显示在该区域。为了解决这个问题，需要：

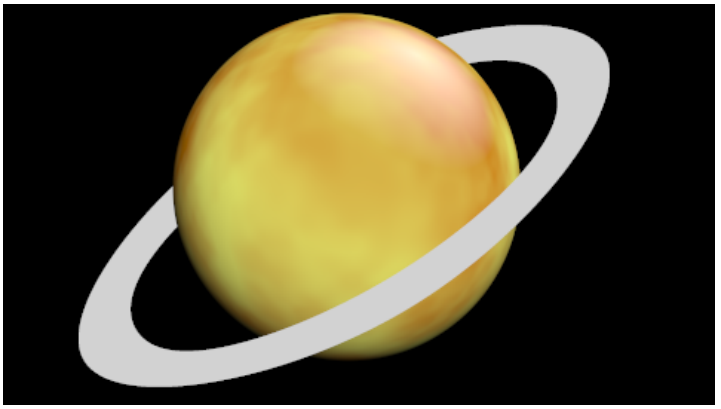
1）取消所有反锯齿参数的所有地区
2）添加一个超级采样层以上的图层禁用抗锯齿参数。值的高度和宽度值通常是不够的。也许你需要检查的“阿尔法安全”，以取得更好的效果。
3）正常渲染。

这个技巧是非常有用的，当你想在其他成分的同时有一个区域。

样品的细线



删除细线后SUPER样品



它的画，中间层是超级采样（线这个星球上的例子），因为超样品必须在同一地区（背部上半部分环）。

语言：	**英语** • 西班牙语 • 法语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:How_Do_I&oldid=15483 “
分类： 手册 | 教程 | 教程基本 | 页数太多昂贵的解析器功能调用

- 这页的最后修订在2012年3月23日，09:36。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

常问问题

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

FAQ

提供更好的翻译建议

内容

- 1 一般常见问题
 - 1.1 是谁在Synfig IRC通道synfigbot？
 - 1.2 为什么是中情局在在Synfig IRC通道吗？
- 2 Synfig释放有关的常见问题
 - 2.1 MacOS的包的状态是什么？
 - 2.2 是否有任何Flash / SWF的支持？
 - 2.3 程序的入口点..... 无法找到？
 - 2.4 libsynfig-0.dll文件未找到
 - 2.5 我可以做任何事情，提高了稳定性的synfigstudio？
 - 2.5.1 我如何做到这一点在Windows？
 - 2.5.2 我如何做到这一点在Linux上？
 - 2.6 为什么我不能得到良好的工作吗？
 - 2.7 如何呈现运动图像从Synfig在Windows
 - 2.8 我有一个奇怪的问题，从源代码构建。怎么了？
 - 2.9 为什么我的动画的第一帧渲染？
 - 2.10 为什么我没有拿到的颜色，我很期待呢？
 - 2.11 为什么不旋转工具旋转矩形吗？
 - 2.12 平板电脑并没有预期的追踪
 - 2.13 为什么“文本”工具，使Synfig Studio的崩溃？
- 3 常见问题解答有关早期Synfig版本
 - 3.1 为什么进口的SVG图像看起来很糟糕吗？
 - 3.2 Synfig 0.61.08为什么不工作在Ubuntu无畏8.10？
 - 3.3 在哪里多边形，绘制草图工具？
 - 3.4 的宽度工具去哪儿了？
 - 3.5 为什么不SVN工作walk.sif从？
 - 3.6 什么事到我的synfig的工具箱？
 - 3.7 该工厂层不工作/显示不正常/不'T渲染。为什么呢？
 - 3.8 缺少的图标？synfig /工作室不会呈现任何内容吗？
 - ，3.9 synfigstudio无法找到图标？
 - 3.10 我我使用synfigstudio的一台笔记本电脑，但不能得出任何使用我的鼠标。这是怎么回事呢？
 - 3.11 为什么是一切黄色的吗？/所有的颜色为什么是错了吗？

一般常见问题

谁是在Synfig IRC通道synfigbot？

synfigbot是Synfig的IRC通道 (http://www.synfig.org/cms/en/support/)，不是一个人，坐在一个机器人。它

有一些命令，可以应对一些在平常的问题如：“的最新Synfig Studio的版本是什么？其滑稽的命令之一是到引用过去的有趣评论的IRC的人。为了使该提醒的报价，只需键入： Q。它是很好的，它仍然在学习。;)

为什么是中情局在在Synfig IRC通道吗？

“CIA-28”和朋友们坐在Synfig IRC通道和报告Subversion存储库中时，他们发现一个新的提交，提交者的名称，版本号，并提交日志信息的机器人。相同的信息为最近提交上可以找到cia.vc，(http://cia.vc/stats/project/synfig) 。 ohloh.net (http://www.ohloh.net/projects/4832?p=Synfig) 也有类似的网页的统计。

到目前的Synfig发布有关的常见问题

许多问题都记录在bug跟踪系统， (http://sf.net/tracker/?group_id=144022&atid=757416) 并在下载的页面。

MacOS的包的状态是什么？

有些人自愿 (http://sf.net/support/tracker.php?aid=1686495) 到一个纯粹的MacOS X的为synfig包，但尚未有任何结果。目前Mac OS X上使用synfig的选项包括：建立它自己，使用自制中提到的这个论坛后 (http://synfig.org/forums/viewtopic.php?f=13&t=2678) ，芬克，或安装Linux或Windows的安装包从你的机器上，并用它。

是否有任何Flash / SWF的支持吗？

遗憾的是没有的。补丁都欢迎，但。讨论你的计划中添加SWF的支持，所以我们可以给所需要的任何意见，请联系我们。

程序的入口点... 无法找到？

如果你是在Windows和它说：“程序的入口point_ZN6synfig5Color7set_hexERSs不能设在动态链接库libsynfig-0.dll文件”，这意味着你忘了升级synfig当你升级synfigstudio的。由于依赖系统在Linux上，你可能不会得到这个，除非你的发行版已经破包。一定要安装最新版本的synfig和synfigstudio。

如果你得到了同样的错误，但用GTK，巧舌如簧，iconv.dll或libxml2.dll的，你应该寻找这些DLL文件的旧版本在Windows目录下，并重新命名他们到iconv.dll.bak，libxm2.dll.bak等

libsynfig-0.dll文件未找到

如果你得到错误消息“libsynfig-0.dll文件未找到”，请检查您是否已正确安装synfig（以及工作室作为synfig），。

我可以做任何事情，提高了稳定性的synfigstudio？

如果你正在运行在超线程多核心CPU（例如Pentium 4的超线程技术和英特尔Core2 Duo或Quadcore的，等等），那么你会发现Synfig是比较稳定的，如果你限制它只有一个处理器上运行。**版本noticiably 0.62.01在Windows下的稳定性增加了。默认情况下，在Synfig Studio中的单个线程渲染器选项已启用。**

如何做到这一点在Windows？

要做到这一点在Windows上，开始Synfig Studio中，然后按Ctrl-Shift-Esc键将启动“Windows任务管理器”，或者你可以按下Ctrl-Alt-Del键，然后选择“任务管理器”。选择“进程”选项卡，找到进程列表的

synfigstudio.exe中，用鼠标右键单击它。选择“设置亲.....” 并确保只有一个CPU进行检查。不幸的是，此设置不会保留，所以你必须手动执行此操作在每次启动Synfig Studio或使用的工具，如Tom硬件指南任务分配管理 (http://www.tomshardware.com/2004/05/28/getting_more_bang_out_of_your_dual_processing_buck/index.html) 。

如何做到这一点在Linux上？

在Linux上，你需要安装schedutils的。

然后运行synfigstudio是这样的：

```
使用taskset-C 0 synfigstudio
```

或者，如果你有synfigstudio已经打开，运行以下命令：

```
使用taskset-P-C 0`pgrep的synfigstudio`
```

为什么我不能得到良好的工作吗？

Synfig GUI意味着可以加载和播放声音文件的动画预览，以帮助如假唱。Synfig依赖于一个辅助库，叫做FMOD处理声音。不幸的是，看来，此功能并未得到充分实施，“播放”代码被注释掉了。Windows支持的声音甚至不出现，已尝试。如果您需要进行同步的配乐，最简单的方法是使用视频编辑软件后添加声音效果，或使用音频编辑器，应小心留意的声音提示和动画的动作，以配合这些时间戳。

看到这个页面，完善的实施准则。

我如何从Synfig在Windows下渲染动画

FFmpeg是目前作为一个可选组件的Windows Installer（默认安装）。如果你正在寻找的文件，包括在网页上呈现GIF动画文件，也可以（虽然你可能要使用的质量设置为6或更高版本，以避免渲染技术）。MPG，有一对夫妇的选择。

- Synfig渲染到一个mpg文件，或使用ffmpeg的渲染目标
- 如果你想更多的控制权的最终视频文件，最好的解决办法可能是提供一个序列的PNG文件，并使用一个单独的程序，如命令行版本的ffmpeg，将它们组装到一个视频文件。这也可以让你把一个音轨相同的步骤。

小心你选择保存您提供的文件。如果您将它保存到一个领域，微软并不认为你应该写（如“C：\”或“c：\ Program Files文件\”等），它会假装让你，但实际上它保存到另一个位置来保存自己。你可以找到它使用的文件搜索，但它不会是你认为它是。安全 - 保存到桌面或文件夹“C：\用户\您的姓名\ ...”

我有一个奇怪的问题，从源代码构建。怎么了？

你的pkg-config的副本可能不看。PC上的文件在正确的地方。如果您要安装到/ usr /本地，尝试运行“出口PKG_CONFIG_PATH = / USR /本地/ lib目录/ pkgconfig”前建设或安装任何东西。

为什么我的动画的第一帧渲染？

你可能有**使用当前帧**在渲染“对话框中检查。

为什么我没有拿到我期待的颜色？

这个维基百科的 (http://en.wikipedia.org/wiki/RGB_color_model#Nonlinearity) 文章谈到如何彩色输出是非线性的，如果是黑色的，100是白色的，50只有约22％的亮度的白色，而不是你所期望的50％。

synfig有一个选项（默认情况下），以确保50，如果你问，你得到50％的亮度白色。

在工具箱中看到“文件”>“打开设置对话框的设置。然后去“杂项”选项卡，并视线性颜色选择复选框。如果你把它们关掉，一切都将回到其非线性的，但奇怪的舒适和熟悉的模式。

为什么不旋转工具旋转矩形吗？

旋转工具鸭。的矩形层通过绘制之间的两个鸭的水平线和垂直线，因此，当旋转工具用于与一个矩形，它仅围绕旋转点旋转鸭子工作，但仍然是水平和垂直线的矩形。你可能寻找的是旋转层。如果你有一个建立的Synfig SVN 1981年或以后，有一个矩形- > BLINE工具选项，这将允许你所期望的行为。

平板电脑并没有预期的追踪

当使用某些程序，你可能会发现鼠标可能无法跟踪你所期望的。Synfig，Inkscape和瘸子，是的，我已经使用，这将使奇跟踪。当用鼠标绘制的实际绘图一段距离光标，当您使用绘图笔绘制光标所在。平板电脑附带的软件可以很容易地固定。

当使用平板电脑软件附带的graphire 4片，你会发现，它使用了两个不同的跟踪方法，鼠标和笔，这两个跟踪方法被称为“鼠标模式和书写模式。

笔模式使用绝对定位，这意味着到整个屏幕比例的平板电脑是积极的绘图区域。将笔移动的光标会移动到屏幕上的相应点无论你身在何处，无论你拖动笔或你拿起笔，将它移动到新的位置，光标会移动或跳跃笔。

滑鼠模式，使用传统鼠标类似，在那里你可以拿起你想，滑动鼠标，光标会跟随鼠标移动定位系统。它不会跳转到新的位置在屏幕上，即使你拿起鼠标，将其放置在平板电脑上的新位置，光标将继续从它的最后位置。

在Windows XP的情况下，我使用的Wacom Graphire 4片，我需要打开该程序称为数位板和更改鼠标的设置。要做到这一点开放的数位板和你将看到四个选项卡，单击该选项卡标记的鼠标，你会发现一箱跟踪的两个选项。一个是笔模式“，另一种是鼠标模式。选择钢笔模式和鼠标将使用绝对定位。

为什么文字工具Synfig Studio的崩溃？

偶尔，一些用户报告，Synfig Studio崩溃时，选择文字工具。这是由当前安装的字体被损坏或含有非标准的数据中的一个或多个。

一旦卸载这些字体，文本工具将正常工作。

常见问题有关早期Synfig版本

这些问题已经得到解决，在当前版本中的Synfig。

为什么进口SVG图像看起来很糟糕吗？

的Synfig并没有导入SVG图像的能力，它可以自动使它们PNG与imagemagick的那些。最接近你可以输入复杂的格式，如SVG或XCF使用的转换器。

```
, Synfig可以导入SVG以来0.62.00版本。
```

为什么Synfig 0.61.08不工作在Ubuntu无畏8.10？

由于加入了最新的的GTK / GTKMM版本（2.14）自无畏8.10 Ubuntu的，老版本的synfigstudio包括在Linux发行版中，已经变成无法使用。直到新的Ubuntu 8.04版本或中移植过来的adoptation的，只有这样，才能有synfigstudio运行在Ubuntu无畏是他的源代码构建二进制文件。按照构建指令或线程 (http://synfig.org/forums/viewtopic.php?f=13&t=277) 做。

多边形，绘制草图工具在哪里去了？

他们被禁用默认情况下，由于问题。取而代之的是多边形工具，你应该使用LCD显示如左图即表示感应工具。从未完成的绘图工具，是非常错误的，令人沮丧的使用。自绘工具被禁用，那么我们可能禁用草图工具。您可以重新启用这些设置一些环境变量（可以在Windows中设置环境变量 (http://www.microsoft.com/resources/documentation/windows/xp/all/proddocs/en-us/environment_variables.mspx)），而无需重新编译。设置SYNFIG_ENABLE_POLYGON，SYNFIG_ENABLE_DRAW和SYNFIG_ENABLE_SKETCH的为1。这是在Linux / Unix / MacOSX的简单，只要在终端中运行这些命令：

```
出口SYNFIG_ENABLE_POLYGON = 1
出口SYNFIG_ENABLE_DRAW = 1
出口SYNFIG_ENABLE_SKETCH = 1
```

然后运行synfigstudio从同一个终端。你也许可以找到一些方法让这些变量设置时，会自动登录，但它的发行版。在Ubuntu系统中，你可以把它们放在～/。xprofile例如。

多边形，画，草图工具在默认情况下，在未来的版本中，Synfig，从0.61.07开始。可以禁用这些替换“启用”，“禁用”在上面的行。

宽度工具在哪里去了？

它被禁用默认情况下，由于问题。取而代之的是宽度的工具，你应该只修改的宽度鸭，直接。您可以重新启用它通过设置环境变量（可以在Windows中设置环境变量 (http://www.microsoft.com/resources/documentation/windows/xp/all/proddocs/en-us/environment_variables.mspx)），而无需重新编译。1设置SYNFIG_ENABLE_WIDTH。这是在Linux / Unix / MacOSX的简单，只要在终端中运行这个命令：

```
出口SYNFIG_ENABLE_WIDTH = 1
```

然后运行synfigstudio从同一个终端。你也许可以找到一些方法，这个变量设置时，会自动登录，但它的发行版。在Ubuntu系统中，你可以把它放在～/。xprofile例如。

因为在默认情况下是启用的版本0.61.09的宽度工具。它可以代替“启用”，“禁用”在上面的线被禁用。

为什么不SVN工作walk.sif从？

在SVN存储库中，有一个步行 周期的一个例子，但sif文件包含的功能，是不符合当前版本的Synfig。一个重新工作的例子可以发现，在步行周期的教程。

如果你可以看一下源代码，并找出原因的。sif文件将不会加载，我们很乐意有一个修复。

我的synfig工具箱发生了什么事？

如果你不再有synfig的工具箱，它是指在设置文件中的工具箱中被损坏，在崩溃或什么和您的synfig工具箱的是现在关闭屏幕上的窗口位置。您应该删除或编辑您的设置文件中把它找回来。此错误（1836848 (http://sf.net/support/tracker.php?aid=1836848) ）固定在SVN r1167。

在Windows计算机上，这是一个非常普遍的问题。快速修复：删除C：\ Documents和Settings \ *你的用户名\ Synfig。你不应该失去任何保存的工作。Synfig此修复程序后，将运行良好。

该工厂层不工作/显示不正常/不'T渲染。为什么呢？

该工厂层应允许像这样的 (http://home.comcast.net/~pxegeek/synfig/plant11.JPG) 照片要绘制的，但同样有一个bug，如果从防止正常工作Synfig 0.61.06及更早版本。错误是固定在SVN R620和版本0.61.07

进一步的修复程序崩溃时，“干大小”或“分裂”定得太高，后来加入到停止。

失踪的图标？synfig /工作室不会呈现任何内容吗？

您可能G+ + 4.1编译synfig使用优化级别2或更高版本。G+ +中有一个错误，防止Synfig Studio的正确合成的图像。请重新编译synfig的使用。/ configure时加入- enable-优化= 0或禁用优化，然后重建synfig的图像。一些GNU / Linux发行版的二进制包受到影响。问题 (http://sf.net/tracker/?group_id=144022&atid=757416) # 1509627 (http://sf.net/support/tracker.php?aid=1509627)

使用svn R774，现在是OK的建立与任何优化。此外，使用gcc 4.2.1或更新的版本，有可能具有较强的优化，成功地构建旧版本的synfig。

synfigstudio找不到图标？

（我知道他们渲染的很好，但他们处处显示红色叉号）。

这是第1568925 (http://sf.net/support/tracker.php?aid=1568925) 180 SVN中引入的。解决方法是设置环境变量在运行时是这样的：出口SYNFIG_ROOT = / usr目录（或类似）或安装到/ usr / local改为。固定在SVN r486。

我使用的synfigstudio一台笔记本电脑，但不能得出任何使用我的鼠标。这是怎么回事呢？

尝试禁用触摸板输入设备“。不幸的是synfigstudio不会记住此设置，所以你必须这样做每次启动synfigstudio的。

这是固定在SVN R487 (http://kibi.dyndns.org:8083/~dooglus/gitweb.pl?p=synfig;a=commitdiff;h=r487) 和，所以synfig 0.61.06和更高版本不会有这个问题。

一切为什么是黄色的吗？/所有的颜色为什么是错了吗？

这可能发生在你的语言之间切换，由于版本0.61.05中的错误。它固定在Subversion版本库（R228）。要解决这个问题，请执行以下操作：在主窗口中，选择“文件”>“打开设置对话框的设置是什么，然后选择“伽玛”选项卡，并设置所有3个滑块的默认值2.2。

语言：	**英语** • 西班牙语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=FAQ&oldid=15195 “

- 这页的最后修订在2012年2月17日，12:02。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

键盘快捷键

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

Keyboard Shortcuts

提供更好的翻译建议

以下是一些您目前在您的处置的键盘sortcuts的一个列表。这些都是默认的。有一种方法可以自定义这些，但它目前并不直观。基本上你需要中编辑的accelrc的文件在您的synfig设置目录（不要忘了删除“;”开头的行如果你想让它被考虑）。

按键	描述
的<Control>-A	选择所有鸭子
<Shift>键的<Control>-A	选择所有图层
的<Control>-C	复制当前选定层（S），并把它们在剪贴板
的<Control>-D	取消选择所有鸭子
<Shift>键的<Control>-D	取消选择所有图层
的<Control>-G	切换网格显示
的<Control>我	导入图像
的<Control>-L	切换网格对齐
的<Control>-N	新组成（自r1386）
的<Control>-O	开放式作文（因为r1386）

<ALT>-O	切换葱皮（因为r1525 - 它是控制，直到r1386-O）
的<Control>-P	在工作区中播放当前动画
的<Control>-Q	退出Synfig工作室
的<Control>-R	重做
的<Control>-S	保存
的<Control>-V	从当前选择的层以上的剪贴板粘贴层（S）
的<Control>-W	关闭当前的动画文件。
的<Control>-X	剪切当前选择的层（S），并把它们在剪贴板
的<Control>-Z	复原
的<Control> -`	切换高/低解析度（默认为低分辨率）
的<Control> -0 ... 9	改变当前的呈现品质（越低越好，但0 == 10）
<ALT> -1	切换显示的“位置”鸭
<ALT> -2	切换显示的“顶点”鸭子
<ALT> -3	切换显示的“切线”鸭子
<ALT> -4	切换显示的“半径”鸭
<ALT> -5	切换显示的“宽度”鸭（默认为关闭）
<ALT> -6	切换显示的“角度”鸭
的<Control> -' -'	缩小画布（空间变焦）
的<Control> -'='	放大在画布上（空间变焦）
的	

<Control> - <Shift>和-Z	放大画布，以100％（空间变焦）
的 <Control> - '_'	缩小时间线（时间缩放）
的 <Control> - “+”	放大在时间线上（颞变焦）
的 <Control> - ','	向后移动一帧
的 <Control> - '。'	向前移动一格（注意 - 步骤结束过去的一个动画，在svn R452固定）
的 <Control> - '<'	将向后一秒钟
的 <Control> - '>'	向前移动1秒
的 <Control> - '['	向后移动到前面的关键帧
的 <Control> - ']'	向前移动到下一个关键帧
家	跳转到时间线的开始（打破固定在svn R451）
结束	跳转到结束的时间安排（打破;固定在svn R451）
的 <Control> - '('	降低工作区的像素大小
的 <Control> - ')'	提高工作区的像素大小
的 <Control> - <ALT> - '('	“量”的减少所选的层
的 <Control> - <ALT> - ')'	“量”的增加所选的层
<Shift> 键，上一	提高当前选中的图层

页	
<Shift>键，下一页	下当前选中的图层
<ALT>-A	选择“正常”的工具
<ALT>-V	选择“平滑移动”工具（快捷方式添加到SVN r548）
<ALT>-S	选择“规模”工具（快捷键在svn r1985）
<ALT>-T	选择“旋转”工具（快捷键在svn r1985）
<ALT>-M	选择“镜像”工具（快捷方式添加到SVN r548）
<ALT>-C	选择“圈”工具（快捷方式添加到SVN r548）
<ALT>-R	选择“矩形”工具（快捷方式添加到SVN r548）
<ALT>-Q	选择“明星”工具（SVN r1983工具和快捷方式添加）
<ALT>-G	选择“渐变”工具
<ALT>-P	选择“多边形”工具（快捷键在SVN r548）
<ALT>-B	选择“BLINE的工具
<ALT>-X	选择“文本”工具（SVN r1959工具和快捷方式添加）
<ALT>-F	选择“填充”工具
<ALT>-E	选择“眼药水”工具
<ALT>-Z	选择“缩放”工具
<ALT>-D	选择“抽奖”工具（快捷键在svn R2009）
<ALT>-K	选择“草图”工具（快捷方式添加到SVN r548）
<ALT>-W	选择“宽度”工具（快捷键改变在svn R2009）
F8	画布属性
F9	给予
F11	预览
F12	的帆布选项（网格大小等）
<ESCAPE>	停止当前进程。例如：当按下它留下的当前状态（圆形，矩形，天星，渐变，文本，填充，眼药水，缩放，绘图和草图绘制工具），并返回到正常的刀具状态。似乎是缺少对其余的工具。
<删除>	删除当前选定画布上。（CAREFUL!目前有一个bug，使这项工作在几乎任何情况下，即：如果您正在编辑一个参数，然后按delete键，它会删除层可以很容易地撤消，但只是把它记SVN r2303）由于这已经被改变的<Control> - <删除>，以避免错误。
<光标键>	微调当前选定的鸭（）在给定的方向上的一个像素
<Shift>键 - <光标键>	微调当前选定的鸭（）10在给定方向上的像素
Backspace键	选择当前选中的层直接贴帆布父（如果有的话）。

“热键视觉指南

一个很好的的方式学习这一切shorcuts的是，把它们放在你的眼前所有的时间。正因为如此，我们给您带来一个美丽的“热键视觉指南”，您可以使用的海报。



PNG版本 - SVN2011

我们为您提供两种打印尺寸（PDF）：

- A4版 (http://synfig.org/images/c/cd/Hotkeys-visual-guide-SVN2011-A4.pdf)
- [A3]

这是SVG格式的源文件：

- A4版 (http://synfig.org/images/e/e1/Hotkeys-visual-guide-SVN2011-A4.svg)
- A3版 (http://synfig.org/images/c/c2/Hotkeys-visual-guide-SVN2011-A3.svg)

请给我们您的反馈和意见。

语言：	**英语**

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Keyboard_Shortcuts&oldid=11120 “
类别： 固定链接

- 这页的最后修订在2010年1月13日，16:10。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

鼠标快捷方式

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

模板：TranslationBar

这里是一个列表，你可用鼠标捷径。结合按键，也只适用于某些工作的一些情况。如果你发现，你知道该怎么做！

按键	鼠标操作	哪里	描述
<无>	滚轮上/下	超过画布窗口	潘向上/向下的视图。
<CTRL>	滚轮上/下	超过画布窗口	鼠标位置上的视图放大/缩小。
<SHIFT>	滚轮上/下	超过画布窗口	潘左/右的观点。
<无>	保持中东及拖动（在GNOME（KDE），也可以效仿这一行为，按左，右联）	超过画布窗口	潘拖动的方向中的视图。
<无>	滚轮上/下	过曲线“对话框	放大/缩小垂直刻度的图形。
<无>	滚轮上/下	随着时间的推移，行吧	放大/缩小时间尺度
<CTRL>	滚轮上/下	随着时间的推移，行吧	放大/缩小时间尺度的时间光标为中心
<CTRL>	点击鼠标左键	以上航点	点击航点的选择航点组（只适用于每一个参数）
<ALT>或<CTRL> + <ALT>	点击鼠标左键	以上航点	删除点击航点和选定的航点组
<SHIFT>	点击鼠标左键+拖动	以上航点	复制点击航点和选定的航点组拖动的地方
<无>	点击鼠标左键+拖动	以上航点	点击航点和选定的航点组移动到被拖动的地方
<无>	点击鼠标左键	过右侧上半部分的笔刷大小minicanvas	增加画笔大小0.25
<无>	点击鼠标左键	过左底部的画笔大小minicanvas	减小画笔大小0.25
<无>	右键单击	过画笔的大小minicanvas	设置画笔大小为3.0pt（默认值？）

<无>	右键单击	过向上的箭头，笔刷的大小	设置画笔大小的最大值（10000000.00pt）（不那么有用吗？）
<无>	右键单击	过向下箭头，笔刷的大小	设置画笔大小为最小值（0.00pt）

语言：	**英语**

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Mouse_Shortcuts&oldid=13337 “
类别： 固定链接

- 这页的最后修订在2010年10月27日，17:12。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！

实例

从Synfig工作室::文档

语言：	英语

可以发现在不同的地方，包括我们的网站 (http://www.synfig.org/en/examples)，并在一个专用的例子包 (http://download.tuxfamily.org/synfig/synfig-examples.zip) 下发布的 GPL V3 的的Synfig国产动画和剧照的例子。

许多话题，技术和理念的的Synfig用户社区随着时间的推移已经探索。许多创作者希望为自己的灵感，分享他们的艺术作品的源文件。你可以找到它在我们的例子库 (http://www.synfig.org/en/examples-repository)。请其他工作在重新使用前做检查的许可条款。



(http://www.synfig.org/en/examples repository) 的Synfig网站上的实例存储库 (http://www.synfig.org/en/examples repository)

语言：	英语

取自“ http://wiki.synfig.org/wiki/index.php?title=Doc:Examples&oldid=13250 “
分类： 手册 | 未验证

- 这页的最后修订在2010年9月24日，09:35。
- Synfig Studio文档维基的内容，这是知识共享署名 - 相同方式分享3.0许可证的条款下提供。贡献在这里，您同意相同的许可证将被应用到你的写作。如果您不希望您的文字被任意修改和再散布的意愿，不提交到这个wiki。您也向我们保证，你写自己，或复制，从一个公共领域或类似的免费资源。未经允许，不要提交版权保护的作品！